Drakar & Demoner™
KRIGARHANDBOK
11 NYA YRKEN
KLYFTAN & LINBANAN
NEKROLOGI & SVARTGODS
SKARPRÄTTARE & HAMNSKIFTARE
Inne-håller äventyr!
MÖRKRETS KRIGARE

Innehåll

KONCEPT
Stefan Ljungqvist
Johan Sjöberg

KONSTRUKTION
Johan Sjöberg

REDIGERING
Magnus Engström

OMSLAG
Larry Elmore

BAKSIDA
Paolo Parente

ILLUSTRATIONER
Adrian Smith

KARTOR
David Hanson

ORIGINAL
Marcus Thorell

BIDRAG
Nicklas Wedin
Svante Rendahl
Hannes Kristoferson
Fredrik Malmberg
Henrik Strandberg
Nils Gulliksson
Sami Sinerva
Jonas Mases
Patric Backlund
Cees Kwadijk

CHRONOPIA
Bill King
Michael Stenmark
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

Kapitel Ett: Välkommen



Goddag min unge man. Ny här i Chronopia? Hur jag kunde veta det? Det syns lång väg vilka som är nykomlingar. De har en oskuldsfull blick, som inte ännu besudlats av den här faktiskt ganska vedervärdiga platsens ondskefulla atmosfär. De är sökare. Om du känner dig förvirrad och vilsen här i staden har du kommit rätt. De Hängivna, du kanske har hört talas om oss, kan erbjuda dig ett nytt hem, en trygg tillflyktsort i det chronopiska kaoset.

Jag ser att du gör stora ögon över templet. Ja, det är onekligen ett fantastiskt byggnadsverk – ett verkligt monument över de Hängivnas makt. Vad heter du? Joar? Trevligt att träffas Joar. Själv heter jag Greig och skulle gärna visa dig runt om du inte har något emot det. Inte riktigt säker? Nervös? Du är inte säker på om du kan lita på mig? Din mors sista ord när du lämnade gården var: "Och Joargubben, lita inte på någon, allra minst de som man verkar kunna lita på, det är de som är allra värst."? Din mor verkar vara en mycket klok kvinna, och jag förstår om du vill visa din respekt för henne genom att följa hennes råd. Jag ber om ursäkt för att jag var så påstridig. Det kanske går bra om vi står här utanför och pratar lite. Det går bra? Utmärkt.

Jag vet inte vad du har hört om de Hängivna tidigare, men det mesta av de rykten som färdas land och rike kring, som sprids likt löpeldar över den kända världen, är illasinnande skrönor avsedda att svartmåla oss, att dra oss i smutsen, få oss att framstå som en hoper obarmhärtiga plågoandar, hänsynslösa förtryckare. Det stämmer? Det är precis vad du har hört? Att vi tvingar världens folk till förödmjukande kapitulationer bara för att slakta dem i tusental likt värnlösa får, och sprida deras inälvor över slätterna för de rödhövdade asgamarna att njuta av? Bränner byar, tarmdrar, hänger, steglar, garrotterar och bränner såväl kvinnor som barn på bål om de vägrar underkasta sig? Att vi skövlar hela länder, sänker bördiga öar i havets djup, gör de besegrade folken till våra slavar, vilka vi njuter av att suga ut, och lämnar dem endast så mycket man att de knappt överlever från en dag till en annan? Att våra guvernörer regerar med järnhand, sträckbänk och en välslipad sågklinga, låter de underkastade folken framleva sina dagar i bojor, medan deras fallna krigare reser sig och återvänder från de döda, för att ansluta sig till våra oövervinneliga styrkor? Att våra krigare är hänsynslösa monster, råbarkade barbarer som utan betänkligheter ger sig hän åt vansinnesdåd, det ena mer fruktansvärt än det andra? Sliter ut våra motståndares inälvor med bara tänderna, gräver upp gravfält bara för att skända liken med satanistiska ritualer, äter ofödda foster med glupande aptit, kokar krigsdroger på stinkande kadaver, våldtar döende ungmöer som hålls vid liv endast av den smärta vi åsamkar dem!? Någon måtta får det väl ändå vara? Du hör ju själv hur överdrivet allt det där låter. Inte kan det väl finnas människor så grymma att de är kapabla att utföra alla de illdåd du berättar om? Titta på mig. Ser jag ut som en som skulle kunna slita inälvorna ur en havande kvinna med mina bara tänder? Nej, just det. Men högländarna, dvärgarna och alla de andra plågade folken, skulle de vara lögnare, frågar du dig. Jag ser att du inte riktigt vet vad du skall tro. Min vän, när jag är färdig med dig kommer du att vara övertygad om att de Hängivna är den kända världens rättmätiga härskare, de mest rättvisa och godhjärtade varelser som någonsin satt sin fot under den chronopiska solen.

Lögnen

Att folk ljuger är vanligt. Särskilt här i Chronopia. Här ljuger folk värre än en otvättad goblin luktar, de ljuger som borstbindare, som lismande kejserliga diplomater, bara för att få sin vilja fram, för att sanningen inte är god nog för dem, för att den inte gagnar dem, för att den inte tjänar deras syften. Vi Hängivna – vi kallas så för att vi så fullständigt överlämnat oss till vår härskare Karon, åt honom att göra vad han önskar med våra själar – hyllar sanningen mer än något annat. Sanningen är det enda rena, det obesmutsade, som när den uppdagas alltid för något gott med sig. Sanningen är ett mäktigt redskap som kan välta tyranner och yviga diktatorer. Hela dynastier, jättelika uråldriga riken, har gått under när det visat sig att deras tillvaro baserat sig på en lögn. I Chronopia lever man lögnen. Man andas den, man äter den, man för den vidare från mun till mun. Överallt finns lögnen och den lever sitt eget liv. För den som kommer ny till Chronopia, som i mina ögon är en fantastisk, men skräckinjagande stad, är det lätt att slukas av lögnen, förloras i dess förrädiska enkelhet, förföras av dess ljuvliga lockelser och snart bli en del av den. Man brukar säga att varje chronopier är en lika god lögnare som han är chronopier. Folk tänker inte på sig själva som chronopier – de ser sig som alver, sturska dvärgar, wongoser, stolta högländare eller mäktiga sabranska ökenriddare – och därför för-

står de inte heller att de är fångade i den chronopiska livslögnen. Chronopia har kopplat ett grepp om dem – ett grepp staden aldrig kommer att släppa, om vi inte besegrar den.

Men de ute i landet, i hela den kända världen? De stackars bönder som fått sina byar jämnade med marken, de slottsherrar som fått sina borgar stuckna i brand, de talar väl ändå sanning menar du? Man kanske skulle önska att det var så och det må vara hänt att de tror att de berättar sanningen. Men sanningen är inget entydigt begrepp – i en mening finns det lika många sanningar som det finns chronopier – och de saknar förmågan att se saker och ting i sitt rätta ljus. De saknar kunskapen; de saknar hängivelsen.



Högländarna och dvärgarna sa du tidigare, inte sant? Bra. De högländare du träffat menar säkert att vi drivit dem från deras land med våld, skövlat deras städer, ödelagt deras ordensborgar och mördat deras folk. Det må vara sant. Men vad de glömmer att förtälja är sin egen historia. Hur de under hundratals år utvidgat sitt rike genom sitt heliga krig, hur de för sin gud Bathomets räkning lagt under sig kungadöme efter kungadöme. Hur de genom brutala folkmord, skamlösa våldtäkter, besinningslösa plundringar, förödande mordbränder och rituella barnoffer ökat sitt rikes gränser, tvingat folk efter folk till kompromisslös underkastelse, och hur de genom hedersklingornas mission frälst de i deras ögon oupplysta hedningarna. När vi kämpar mot högländarna, är det för de förslavade folkens frihet, för att befria dem som i generationer har levt under de skäggprydda barbarernas tyranni. Vi vill ge dem en möjlighet att leva sitt eget liv, på sina egna villkor. Du tror mig? Bra.

Dvärgarna är etter värre än högländarna. De ger sig visserligen inte ut på brutala erövringskrig, de varken skövlar, plundrar och eller bränner hela byar utan urskiljning, eller tvingar folk till underkastelse. Men de är den kända världens största egocentriker, uppblåsta girigbukar som inte bryr sig om någon annans välfärd än sin egen. De gömmer sig djupt under sina berg där de för egen räkning bryter de värdefullaste malmerna i ofattbara kvantiteter, de skördar glittrande ädelstenar – rubiner, smaragder, opaler och diamanter – som en låglandsbonde skördar sitt vete. De har större rikedomar än någon annan någonsin kunnat drömma om och i mörkret under de gigantiska bergsmassiven sitter de och stirrar hålögt på sina pengar, dreglar som ett troll som får se ett köttben när det svaga ljuset från deras lyktor reflekteras i dukaternas välpolerade yta. Ja, det stämmer att vi brutit oss in i deras kungadöme, ja, vi har plundrat deras skattkammare, men bara för att dela med oss till resten av världen, för att ge alla en möjlighet att ta del av den rikedom som dvärgarna genom årtusendena förnekat oss. Vi är alla barn av samma verklighet, födda av samma jord. Vilken är väl deras rätt att stänga oss ute från något som rättmätligen måste anses tillhöra oss lika mycket som det tillhör dem.

Vad gäller de andra folken – låglandsbönder som gererna, dykerna och eriterna – så är allt de berättar om de Hängivnas förtryck ren och skär lögn. Deras skildringar av vår grymhet är bara ovanligt långlivade fantasifoster. De som lämnar gemenskapen på slätterna för att söka lyckan i det chronopiska stadsmyllret är oftast utstötta, brutala brottslingar, utan ånger eller empati, som försökt skada samhället i grunden. Du måste förstå att vi Hängivna inte vill skada någon, vi vill bara allas bästa.

Läran

Vad allas bästa är? Det enklaste sättet att förklara det är att förklara läran, förklara Karons budskap för dig. Du kanske känner till den sanna legenden om Karon och Kaleb: tvillinggudarna. Nej, inte den som berättas av revisionisterna, de som vill dölja sanningen från världens folk. Du vet att det bland gudinnorna fanns en underskön kvinna som hette Morgana. Hennes hjärta var sedan länge Karons, inte Kalebs som vissa vill göra gällande. Hon hade trollbundits av hans skönhet och hans sinnes renhet första gången de möttes och de skulle vigas till man och hustru inför den himmelska församlingen. Men också Kaleb älskade Morgana och kunde inte stå ut med att se sin broder äkta henne. Dagen innan bröllopet skulle stånda förråddes Karon av sin illvillige tvillingbror och fängslades av mörkrets makter djupt under de svavelosande oceanernas rödglödgade böljor för sin broders avundsjuka. Där har han dväljts tills han av en lycklig slump befriades av en fiskare och kunde återvända för att ta upp kampen med sin broder och befria världen från all den ondska som Kalebs regerande har skapat. Karon har bara ett mål: att alla världens folk skall kunna leva sida vid sida i en harmonisk tillvaro. Någon gång i framtiden kommer Karon att ha enat den kända världens alla folk, att ha krossat alla orättfärdiga tyrannier, befriat alla förslavade folk från sina bojor, utplånat alla orättvisor och korsat alla gränser, låtit fördämningarna brista. Då kommer hatet att vara en bortglömd känsla, då kommer världen att hållas samman av folkens obegränsade kärlek till sin befriare, sin övernaturlige frälsare. När Karon är världens konung kommer ingen någonsin att behöva hungra eller törsta, ofredas av sin giriga granne eller av sin blodtörstige make. Man kommer att kunna vandra på gatorna även i en syndens högborg som Chronopia utan att behöva frukta för sitt liv, utan att ständigt behöva krama hjaltet så att knogarna vitnar, spänna varenda muskel i kroppen som en bågsträng, eller stressad spana upp och ned för gatorna för att försöka upptäcka de illvilliga lönnmördare, hungriga troll, hämndlystna hyrsvärd och dekadenta alvynglingar som ligger på lur i skuggorna. Tänk dig, hela världen som ett enda rike; från tundrorna, de frusna ödemarkerna i norr, till söderns svavelosande magmaoceaner; från österlandets ångande djungler, till bergsmassiven bortom de sabranska öknarna; från de öppnade dvärgiska kungadömenas djupaste hålor till de gigantiska städernas högsta molnklyvartorn. Ett enda enormt rike, där alla lever i fred, där ingen längre behöver känna rädsla. Ja, visst låter det som en underbar vision. Men vägen dit är ännu lång och för att nå fram behöver vi all hjälp vi kan få i kampen mot de styggelser som förrädaren Kaleb har besudlat skapelsen med. Även du kan hjälpa oss att nå vårt mål – en värld, ett folk, en härskare. Universell, dimensionsöverskridande kärlek och världsomspännande harmoni. Fredens gyllene era hägrar som lön för mödan för de som har mod nog att stå för sanningen. Ingen gåva, inget offer, är för litet eller för stort i de Hängivnas tempel. Nå, vad säger du? Tror du att jag kan få ge dig den där guidade turen nu? Utmärkt!

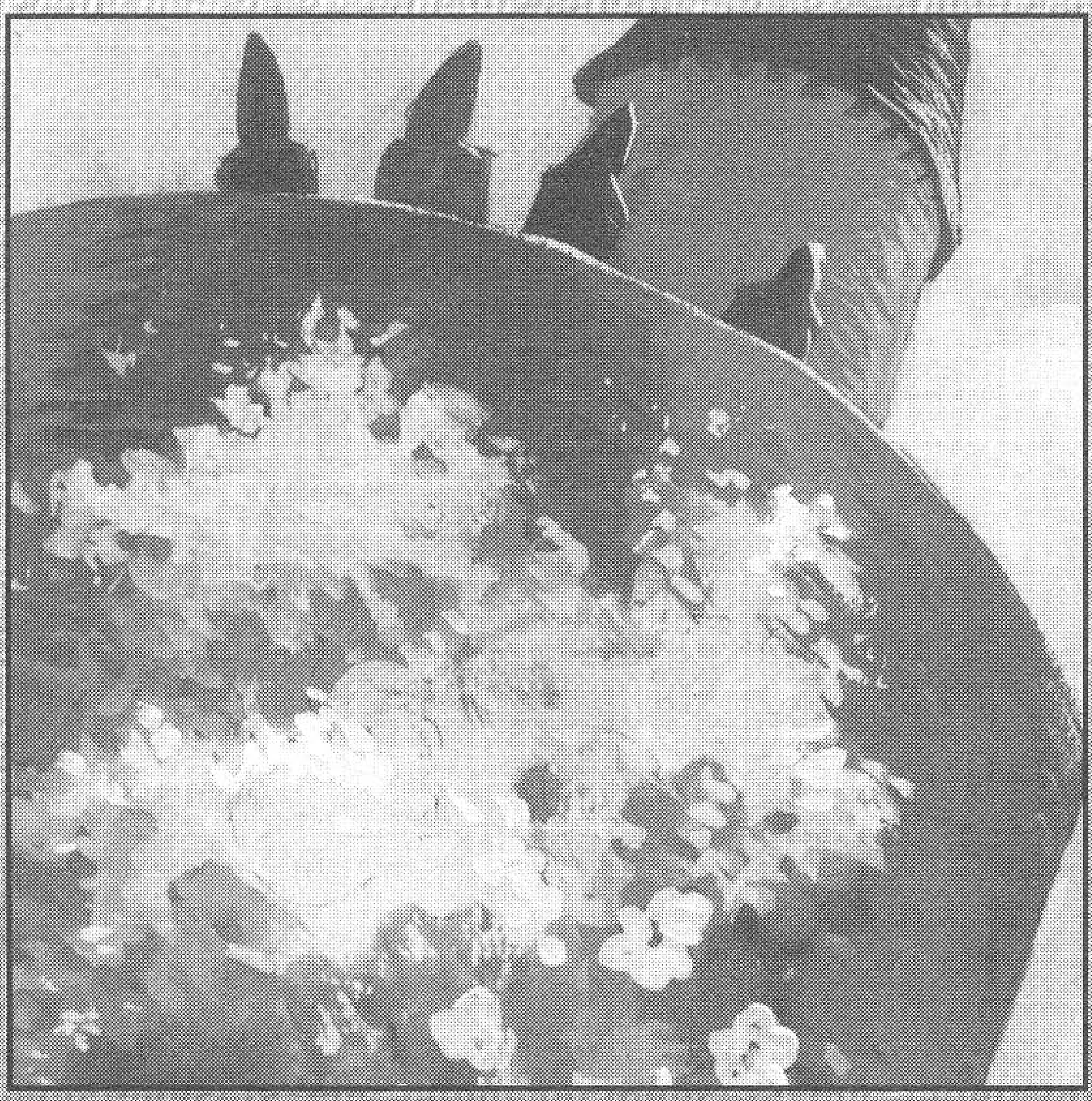
De Hängivnas tempel

Stig in! Känn dig som hemma. Räds inte tempelväktarna – de gör dig inget om du inte börjar, och även då försöker de vara så skonsamma som möjligt. Siktar med osviklig precision mot huvudet så att du inte skall känna något när du kastas till vargryttarnas ulvar som lever under tempelgolvet. Skämt åsido, här i de Hängivnas tempel är alla besökare välkomna. Vi välkomnar till och med våra fiender i hopp om att de när de träder inför Karons prakt skall uppfyllas av det gudomliga ljuset och komma till insikt om sina fel och brister och lämna ansvaret för sin frälsning i våra händer. Det händer att till och med så förtappade och dekadenta varelser som den illvillige Kalebs skapelse alverna kommer hit och faller på knä inför vår gudomlige härskare och ber om ursäkt för sitt liv i otukt och villfarelse, ber på sina bara knän att Han skall föra dem tillbaka till den rätta stigen, bli deras vaksamme herde och skydda dem från ondska och förbannelser.

Nu går vi genom Karons gång, en av de fyra breda pelargångar som leder in mot altarsalen där den upphöjdes staty vilar under en enorm kupol

och solens strålar smeker hans kropp likt beröringen från hans älskade Morgana. Hans bror må ha dödat henne, men deras kärlek kommer aldrig att dö. Sann kärlek är för evigt.

Där uppe i nischerna – ja, väggarna är högre här än i många av de höga tornen – ser du statyer som föreställer tempelherrar, tempelmästare, överherrar och mörkerlorder. Mäktiga män vars visdom behövs i ett mörkt tidevarv som detta när inte ens Vetenskapsakademin förmår upplysa oss om saker och tings verkliga natur. Imponerande? Statyernas storslagenhet för onekligen tankarna till Boridusstatyn, och det är det som är meningen. De är alla prominenta Hängivna, starka ledare för ett starkt folk som inget hellre vill än att se rättvisa skipad. De leder oss såväl i vår vardagliga gärning som på slagfältet, där vi kämpar för den kända världens befrielse från Kalebs tunga ok. Till höger ser du överste tempelherre Reik, en i sanning god och handlingskraftig man. På veckans sjunde dag finner du honom här då han leder en praktfull mässa till Karons ära. Fantastiskt gripande talare, en gudabenådad demagog och retoriker. Han är så nära den uppenbarade sanningen man någonsin kan komma. Om du frågar mig är han den av oss som står Karon allra närmast. Bredvid honom finner du Weir, en av mörkerlorderna. Vilka mörkerlorderna är? Det är de som utgör de Hängivnas råd, som befaller över våra



gesanter, guvernörer, ambassadörer och konsuler, som ser till att vårt budskap fortsätter att spridas över världen till de fattiga och de rika, de förtryckta och förtryckarna. De flesta av dem har varit tempelherrar eller tempelmästare, men några är gudasända, de är budbärare direkt från Karon. Weir är en av dem, en av Karons sanna söner. Om han predikar? Nej, de kan inte blanda sig med folket. De är alldeles för känsliga för de smutsiga kraftfält, de besudlade astralprojektioner som genomsyrar den chronopiska atmosfären. Om de talar inför folkmassor riskerar de att befläcka sin gudomlighet, exponera sig för den illvillige tvillingen Kalebs ränker. Han vill givetvis inget hellre än att se dem alla döda, slitna från sitt värv som frälsare av världförstörarens hantlangare. Längre ned i raden av dyrkansvärda ledare ser du Rawtmann Eirl, de Hängivnas ambassadör i de sabranska ökenländerna. Det sägs att han personligen är bekant med storsultanen själv. Många menar att sabranerna snart frivilligt kommer att ansluta sig till våra Hängivna skaror, och bli en del av den underbara gemenskapen. För varje folk, för varje ras, för varje stolt krigare som tar sitt förnuft till fånga och rättar sig in i de Hängivnas led kommer vi ett steg närmare Fredens gyllene era; det slutgiltiga paradiset på jorden.

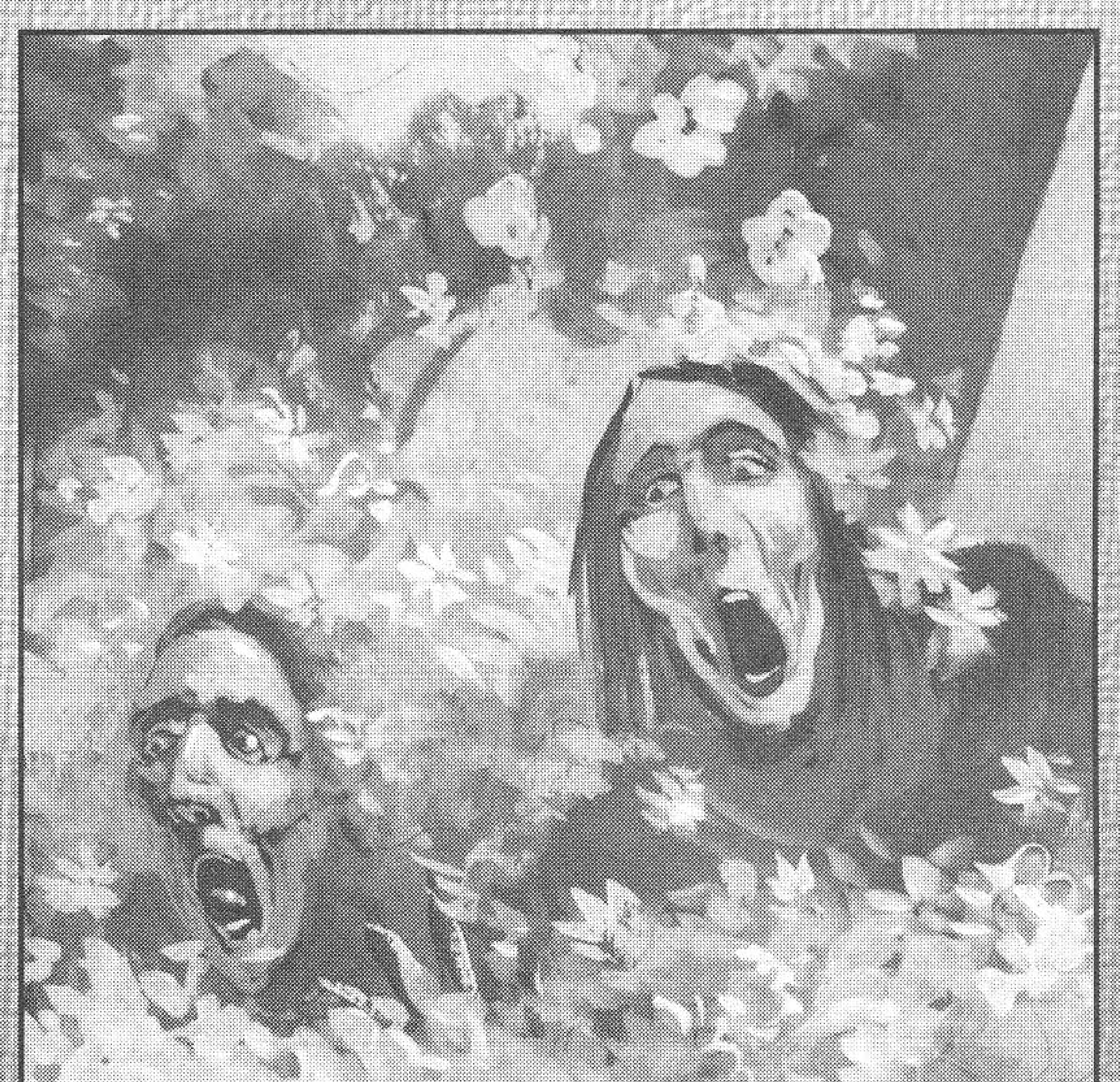
Rent? Fint? Blänkande? Det stämmer utmärkt. Det är så vi Hängivna vill ha det. Inga onödiga smutsfläckar, inga skamliga dammråttor, ingenting som kan fränta vårt verk dess strålande, stolta glans släpps in här. Flitiga volontärer rengör golv, väggar och tak med minutiös noggrannhet från morgon till kväll.

Ja, men så säg någonting då! Strålande, inte sant? Magnifikt? På min ära. Överväldigande? Onekligen. Gudomligt? Det är åtminstone tanken, min käre vän. En sann gud, förtjänar en gudomlig avgudabild så att hans övernaturliga glans kommer till sin fulla rätt. Du vill falla på knä? Varsågod. Låt mig inte hindra dig från att ge utlopp för den frustration som dämts upp inom dig under åren på landet, under åren av ovisshet, under åren av okunskap, under åren innan du såg ljuset, innan du förstod att Karon var den som skulle bringa harmonin till världens folk. Vad är det jag ser? En tår? En tår av hängivelse? Vilket underbart sammanträffande. Får jag lov att komma med ett litet förslag...?

Att tjäna sin gud

Om du skulle vara intresserad av att hänge dig, gå upp i Karons stolta kamp för en bättre värld med kropp och själ, bli ett av Karons lamm, en av de han skyddar och samtidigt själv göra allt som står i din makt för att förhindra att lögnaren och smutskastaren Kaleb går fri och kan fortsätta att sprida sitt mörker över världen, så finns det många sätt på vilka du kan bidra till att göra oss starkare. För de som ännu inte är så starka i sin tro, och bara vill hjälpa till utan att själva göra allt för stora offer, finns det möjlighet att bli volontär. Vad det innebär? Om du väljer att bli volontär kan du få ägna dig åt många olika saker. Vi rekommenderar att man studerar de Upplystas skrifter för den breda massan minst ett par timmar om dagen för att komma närmare Karon. Detta för att förstå hur de upplysta tänker och hur du själv bör tänka – hur du lämnar dig själv och går upp i kollektivet, i det stora, hela och sanna. Du kan ägna dig åt att dela ut flygblad, pamfletter och stridsskrifter där vi förklarar vårt ärende, där vi förklarar att vi har kommit till Chronopia för att lösa mörkrets förbannade knut och släppa loss de ljusa krafter som under eoner hållits fängslade under staden. Hur vi kämpar för att rädda de redan förlorade, dekadenta chronopierna från ett öde värre än döden. Hur vi försöker väcka de slumrande helgon och frälsare som vilar inom var och en, men som hotar att kvävas och förgiftas av den ruttna likstanken, den alltgenomsyrande miasman, som fyller den chronopiska luften, från Fyrbåken till Elyseiska porten, från Grytan till Tempelbackarna och bortom Demonstaden. Du kan få polera golvet i våra Dödens tempel. Ja, det är vad det oupplysta chronopiska folket så förment kallar dem, själva ser vi dem som Fredbringarens boningar, eller få den stora äran att slava ideellt som tjänare, passopp, dräng eller stallpojke hos någon av våra ambassadörer eller kanske rent av hos någon av tempelherrarna i hans gemak i templet. Det låter trevligt, meningsfullt och ärorikt, men du tror att du är ämnad för något större? En religiös kallelse bortom det förståeliga? Jag, vet precis vad du talar om min unge man. Du skall besöka något av våra ståtliga mörkerkloster.

Klostren, min gode vän, är vår plantskola för blivande mörkerpräster. Där drillar vi unga prästämnen för att bli morgondagens sanningssägande profeter. För att kunna sprida budskapet, se till att det når världens alla hörn lika säkert som våra Edsvurna kämpar ned motståndarnas brutala arméer, måste de nå religiös fulländning, nå fram till den Svarta sanningen, den svåra men ofrånkomliga sanningen som hägrar vid botten av den skrikande avgrunden. Dagarna i ända studerar de det ultimata skrivna ordet, Karons Nekronomicum, för att nå insikt, för att hjälpa sig själva och andra till ett bättre liv. För att vara förmögen att göra det goda måste man ha skådat det fruktansvärda, det mest horribla, det onämnbara som dväljs bortom de magiska barriärernas skeva gallergrindar av svart stål. För att kunna frälsa världen måste de också lära sig att förgöra den, att bringa förkrossande förödelse, att få degenererande och smittsamma sjukdomar att sprida sig över kontinenter som varet i ett infekterat sår täcker det från kant till kant, att skapa monster mer fruktansvärda än de mest avskyvärda demoner. Våra bespottare pekar på våra fruktansvärda förkämpar eldsdjävlarna, våra hornhudade mastodonter och våra ylande håriga ulvryttare och skriker att vi är demoner, att vi är mörkrets hantlangare. Och vissa tror dem. Vad de inte förstår är det du förstått. Att demonerna, de fruktansvärda monstren bara är ett nödvän-



digt ont på vägen mot befrielse, på vägen mot en enad underbart blomstrande värld, på väg mot Fredens gyllene era. Jag kan se hur glöden brinner i din själ, hur du längtar efter att få sälla dig till dem som gör en skillnad! Du skulle säkert bli en ypperlig profet. Eller kanske en sann krigare?

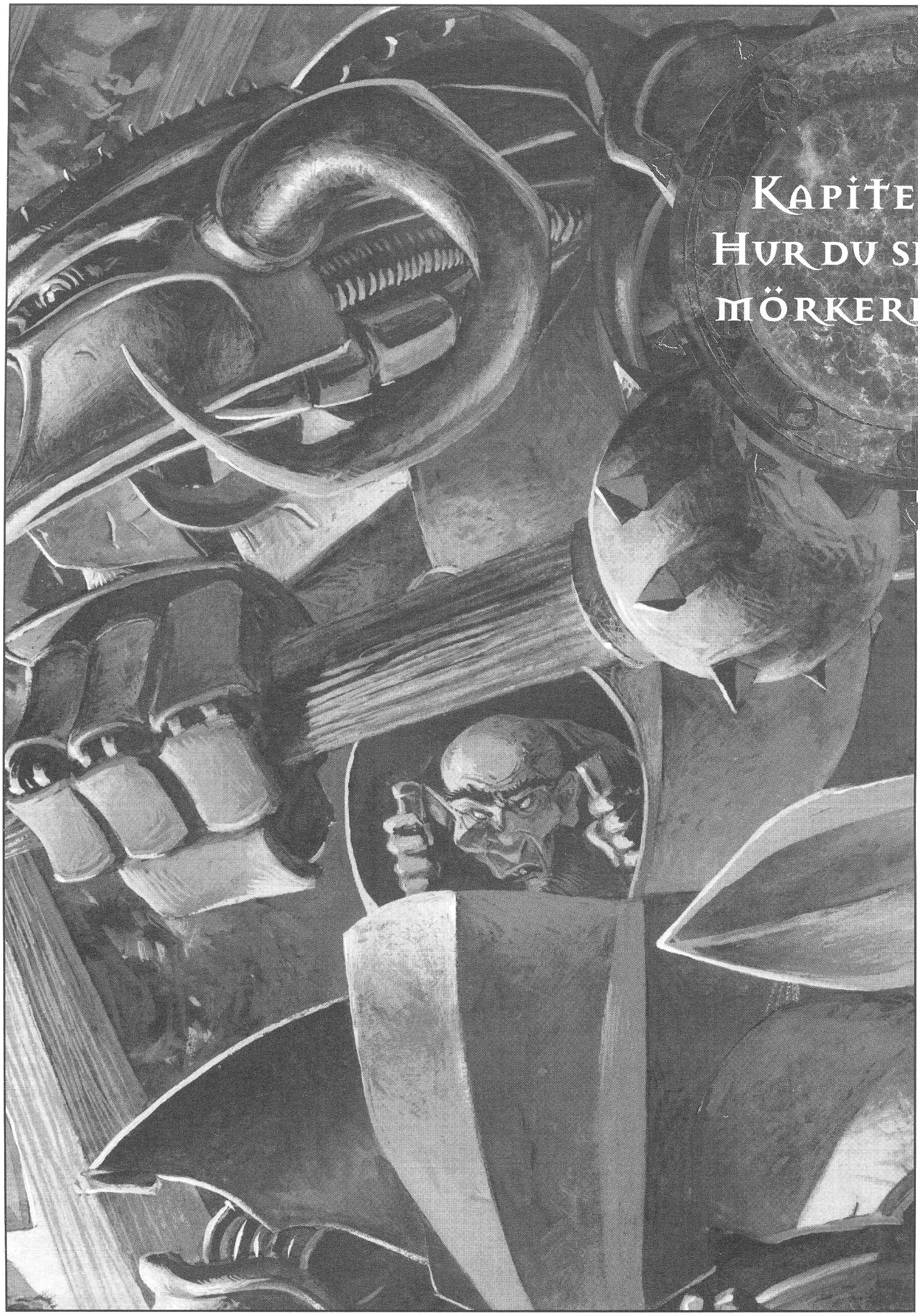
Är du duktig med svärdet pojk? Lärde far din dig aldrig att slåss som en man innan han lät dig dra åstad för att söka äventyr i den farligaste staden i hela den kända världen där det går tjugo livsfarliga lurendrejare på varje trevlig och hederlig människa? Dumt. Men du har sett både Grytan och hamnkvarteren och överlevt. Faktiskt varit i Wallipoli. Oj, oj, oj – det var inte illa. Men du behöver nog en del träning i alla fall och vi skall nog kunna ge dig den träningen. Du förstår, här i Chronopia måste du lära dig att försvara dig. Även om det är svårt att veta varför, så vill dig alla illa. Kom ihåg det: alla vill dig illa. Utom vi förstås. Vi vill bara ge dig en gemenskap att tillhöra, en helhet att vara en del av. Följ med mig in i kapellet här. Är du redo att ge dig hän, pojk? Bra. Se inte så förvånad ut utan bara följ mig, följ mig nedför trapporna, så har vi det snart avklarat...

Att bli Hängiven

Mörkt? Det är lätt ordnat. Så där jag. En fackla som sprider ljus i den mörka tillvaron i underjorden precis som vi Hängivna är ljusbringare i världen ovanför. Tycker du att det ser obehagligt ut med alla de suspekta väggmålningarna och tavlorna och statyerna med demoniska motiv? Du blir illa till mods av facklans flackande sken? Vart vi ska? Det är ingen fara. Vi skall bara några korridorer bort till en av de mörka kamrarna där du skall få din hängivna välsignelse, och bli upptagen i vår cirkel.

Vilka det är som skriker? Å, det är ingenting att oroa sig för, bara några otrogna hundar som våra eminenta tortyrmästare får på bättre tankar med hjälp av välanvända tumskruvar, vitglödgade brännjärn, välsmorda sträckbänkar, skarpslipade sylar och slöa, rostiga sågblad. I farbror Koers nävar blir den mest styvnackade svartgardist lika spak och medgörlig som en avsvimmad ungmö. De som gnyr lite längre bort är åsiktsfångar, galna hundar som försöker sprida fullkomligt abnorma skrönor – sådana vansinniga påhopp att inte ens vi Hängivna kan tolerera dem, utan måste göra någonting för att stävja olydnaden. Lite väl att ta i? Nej, men det kan du väl ändå inte tycka? Du vill väl ha fred på jorden? Då så. Slutdiskuterat. Våld är den enda lösningen. Brutalt våld och förtryck av de sinnessvaga. Och skelögda. Jag minns så väl när vi i Alemara, ett litet land i västerled, skövlade, plundrade och dödade alla män över 15 års ålder. I Jurien dödade vi helt enkelt alla, fast givetvis inte utan att plåga dem grundligt först – för deras synder. Håller du inte med mig när jag säger att alla som syndat, som försökt dölja sanningen och täcka verkligheten med en väv av lögner förtjänar att dö en smärtsam död, en oerhört smärtsam död? Vilket underbart ljud det var, att få höra deras benpipor krossas som smågrus i stenmangeln ackompanjerat av deras uppgivna klagoskrik. Och att höra mödrarnas förtvivlade gråt när deras barn ställdes upp för offentlig stympning och sedan barnens gråt när deras mödrar skars upp som pumpor av de Edsvurnas sågklingor. Vilken ljuvlig musik! Och i Tarvana när vi ödelagda en hel stad med en fruktansvärd eldstorm. Jag minns så väl hur den ljuvliga doften av bränt människokött spred sig över slätten och låg kvar en hel vecka. Det var det största likbål jag har sett i hela mitt liv. Men det kommer att bli en större brasa när Chronopia dukar under, det kan jag lova dig. Och det skall inte behöva dröja länge än.

Vad tyst du är Joar, kan du inte svara när jag talar till dig åtminstone? Snart är du ju en Hängiven. Tycker du inte att det skall bli spännande... Va, borta! Det är inte möjligt. Hur i hela... Jag får inte låta honom fly. På inga villkor får han komma undan. Han har redan hört alldeles för mycket, från min mun dessutom. Ja, ja, det är lätt att bli exalterad när man börjar tala om tortyr, men det är ingen ursäkt – även om det vattnas i munnen på mig när jag tänker på att få vrida om inälvorna på någon av de där irrläriga fårskallarna. Nu måste jag se till att unge bondsonen Joar infångas och avrättas eller omvänds å det snaraste. Ingen tid att förlora! Tempelväktare...!



Kapitel två: Hur du skapar en mörkerkrigare

Du vill bli en mörkerkrigare? Du måste skämta. Vandra sida vid sida med de stolta Edsvurna, de beundransvärda Fördömda, de skräckinjagande moerna och de vildsinta ulvryttarna? Uppleva njutningen av att vara en del av en större helhet, att känna att du dödar för en god sak. Ledsen grabben, men jag tror att du har fått det här helt om bakfoten...

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en rollperson utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din mörkerkrigare. Här presenteras dock regelförslag, elva nya yrken, nya färdigheter och nya och bättre särskilda förmågor speciellt anpassade för de Hängivna, allt för att du som mörkrets förkämpe, Edsvuren, tempelväktare och ulvryttare skall kunna uppleva halsbrytande äventyr i Chronopia, den stad som snart skall ligga för era fötter. Man allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda. Vissa av de företeelser som nämns i Mörkrets krigare beskrivs mer detaljerat i andra moduler till Drakar och Demoner Chronopia™, främst *Vapen och Rustningar i Chronopia*, *Magi i Chronopia* och *Mörkrets väktare*. Av utrymmesskäl kan vi tyvärr inte dubblera den informationen här. Mörkrets krigare går givetvis utmärkt att använda utan dessa moduler, men tillgång till dem adderar nya spännande dimensioner till ditt Chronopia.

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer: krigare, mörkerkrigare eller mörkerfurste.

Den vanlige krigaren är en tapper soldat i de Hängivnas led, men han har ännu inte skådat sanningen i botten på den mörka avgrunden. Han utför sina åtaganden med entusiastisk nit, betraktar sina överordnande som gudalika och hoppas att han en dag skall nå den insikt som tempelherrarna besitter. Vad han inte vet är att han är en ytterst obetydlig och förbrukningsbar kugge i ett maskineri vars storlek vida övergår hans förstånd.

Mörkerkrigaren är en insiktsfull kämpe för vars virvlande sågklinga hundratals otroende veklingar har fallit på de blodiga slagfälten. Han har kämpat för de Hängivna på Arenan, i underjorden, på Bataljtorget, och bland Stora Parkens träd. För Karon har han färgat såväl himlen som marken röd.

Mörkerfursten är en av de främsta krigarna i de Hängivnas led. Han har lett de Edsvurna i otaliga bataljer, kämpat sida vid sida med tempelmästarna och nekromagerna, bränt de stolta högländarnas ordensborgar och låtit de arroganta alvernas luftskepp explodera likt döende solar mot den chronopiska natthimlen. Han kommer att vara en av de Hängivna som leder det utvalda folket till världsherravälde.

Ras

Hela denna modul ägnas åt de Hängivna och deras mäktiga, bestialiska och skrämmande krigare som sprider både skräck och hopp om fred, enighet och lycka bland Chronopias befolkning, beroende på vilken av stadens otaliga åsiktsfalanger man tillhör.

Beskrivning av raserna

HÄNGIVEN (20 BP)

De Hängivna är ett ytterst heterogent släkte, närmast att likna vid ett orchiskt lapptäcke sytt av allt från garvad trollhud och alviska baner till dvärgiskt ylle och hundskinn. Medlemmar från alla raser sluter sig till de Hängivnas led, besöker deras tempel och låter sig förhäxas av deras tempelmästare (ritualen beskrivs nedan under rubriken "Att bli Hängiven"). Men de Hängivnas ryggrad består fortfarande av renblodiga ättlingar i rakt nedstigande led till det folk som slöt upp bakom Karon och hans demoner när han lämnade fångenskapen på Volkano. De är resliga, stolta krigare med en förkärlek för det mörka och rena. Deras hy är blek, deras hår svart som den chronopiska natten eller lika blekt som de blinda malarnas fjäll, och deras ögon obehagligt glänsande, skimrande svagt i silver.

	KRIGARE	MÖRKERKRIGARE.	MÖRKERFURSTE
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3

Rastabellen

RAS	BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
HÄNGIVEN	20	+1	+1-	-	+2	-	9-19	(14)



Ålder

Ålder fungerar precis som i grundreglerna.

Kön

Kön fungerar precis som i grundreglerna. De Hängivna kvinnorna är minst lika fruktansvärda slagskämpar som sina manliga konkurrenter, men de är betydligt färre i antal än männen, något som har förbryllat visa män över hela den kända världen.

Grundegenskaper

Grundegenskaper fungerar precis som i grundreglerna.

Kroppspoäng

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna.

Skadebonus

Skadebonus beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Förflyttning

Förflyttning beräknas precis som i grundreglerna.

Socialt stånd

Socialt stånd beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Startkapital

Startkapital beräknas som i grundreglerna.

Syn och hörsel

Att kunna se och höra är en förutsättning för att överleva i Chronopia, särskilt om man är så illa omtyckt av folk i allmänhet som de Hängivna är.

Syn påverkar CL i avståndsvapen, Finna dolda ting och Upptäcka fara. Hörsel påverkar FV i Lyssna och Upptäcka fara. Modifikationerna är kumulativa, vilket innebär att en person med både Nedsatt hörsel och Dålig syn får sammanlagt -3 i Upptäcka fara.

Dålig syn kan korrigeras med nekrologi eller ögonglas.

Yrken

Yrken fungerar nästan på samma sätt som i grundreglerna, med ett undantag. Det som är nytt, förutom alla nya, spännande yrken, är Startutrustning. Vid varje yrke anges ett mindre antal föremål som varje utövare av det yrket automatiskt får (det kostar alltså ingenting extra för din rollperson), av den enkla anledningen att de inte skulle kunna klara sig utan dem. De nya yrken som presenteras här är ingen ersättning för de yrken som presenteras i grundreglerna utan ett komplement till dessa. Hängivna rollpersoner kan lika gärna vara Hyrsvärd som Edsvurna, Lönnmördare som Fedawi eller Paladin som Tempelväktare, men de är ytterst sällan Gycklare, Hantverkare eller Resenärer. Många av de yrken som beskrivs här är smala; de flesta av dem är specialbefattningar i de Hängivnas jättelika krigsmaskineri. Detta betyder givetvis inte att alla Hängivna är krigare eller att alla Hängivna svärdsvingare är strikt organiserade. Snarare är det så att en viktig del av de Hängivnas uppgift, oavsett vilket yrke de har, är att försöka assimilera sig i den chronopiska miljön, knyta kontakter och öppna dörrar för de ränksmidande gesanterna, göra det möjligt för de Hängivnas diplomater att sträcka sina knotiga fingrar in i Chronopias hjärta och krama varenda blodsdroppe ur det. Alltså finns det Hängivna i alla samhällsskikt i hela Chronopia, även om de är hårdare efterspanade på vissa ställen än på andra. Det är exempelvis lättare att leva som Hängiven i marajiputternas, sabranernas eller något av de andra människofolkens kvarter, än i Wongostan eller Stubbstan. I den senare är det dessutom troligt att man får huvudet kapat av ett välriktat hugg med en hedersyxa innan man hinner säga så mycket som Karon.

Anledningen till att samtliga Hängivna har Kunskap om religion är att det är deras religiösa plikt att vara bekanta med Karons och hans Mörka gudars budskap. Att vara okunnig är detsamma som att vara otrogen, och otrohet gentemot Karon bestraffas alltid med döden, en särskilt grym död när den otrogne funnits i de egna leden.

Tänk på att många Hängivna har levt ett fullkomligt normalt liv innan de blev Hängivna. De kanske inte ens har givit sig frivilligt åt den mörka tvillingen och kanske finns det i sådana fall ett sätt att vända processen, ett sätt som kanske ännu är oupptäckt!?

Alla mörkerkrigare (undantaget kättaren) är fullständigt orädda och behöver aldrig slå på Skräcktabellen, annat än under påverkan av magi.

Syntabell

1T6+BP	SYN	MOD*
1	DÅLIG	-2
2	NEDSATT	-1
3-4	NORMAL	±0
5-6	GOD	+1
7-9	MYCKET GOD	+2
10+	UTMÄRKT	+3

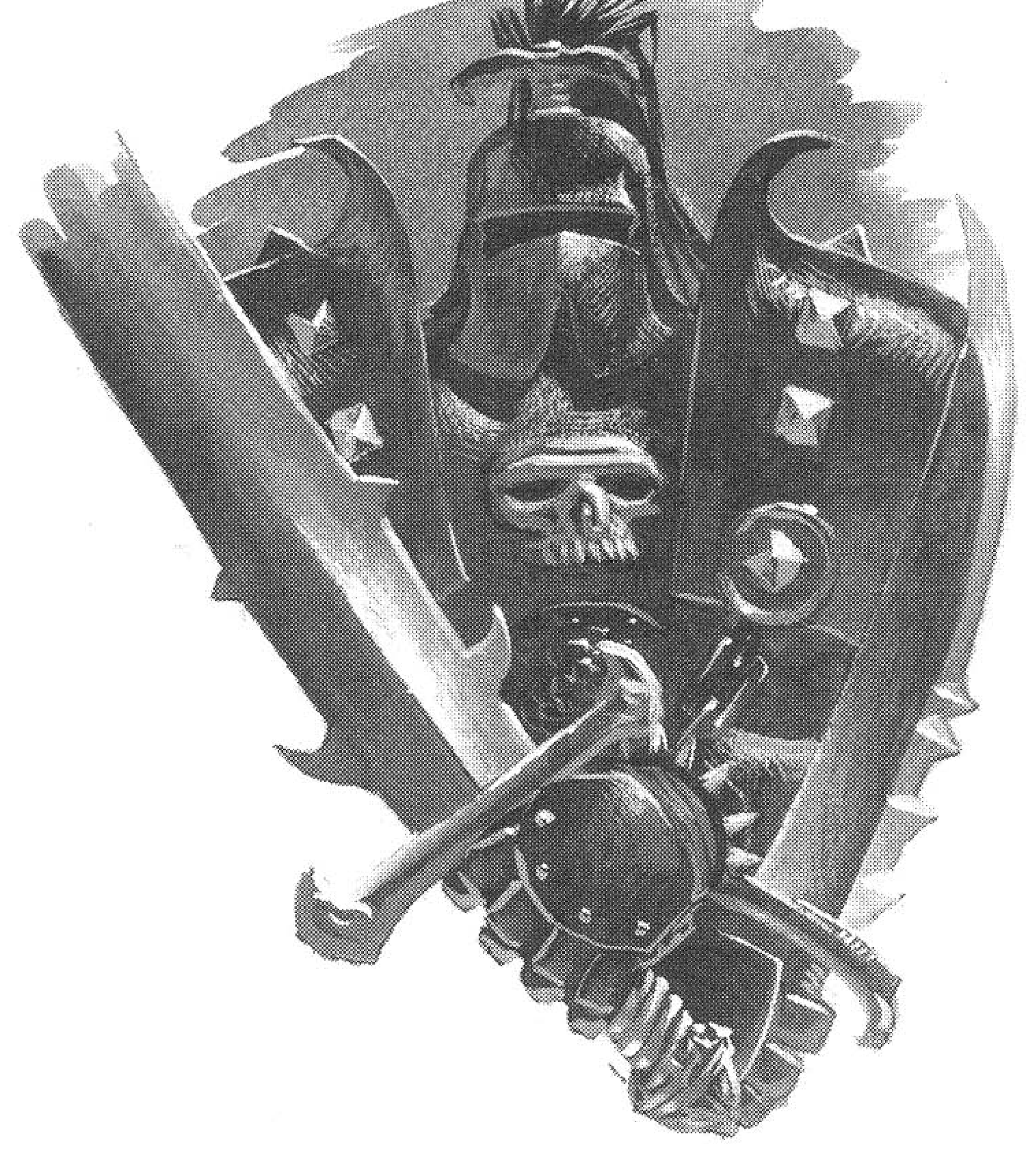
*Modifikation till CL i avståndsvapen, upptäcka fara och Finna dolda ting.

Hörseltabell

1T6+BP	HÖRSEL	MOD*
1	DÅLIG	-2
2	NEDSATT	-1
3-4	NORMAL	±0
5-6	GOD	+1
7-9	MYCKET GOD	+2
10+	UTMÄRKT	+3

* Modifikation till CL i Upptäcka fara och Lyssna.

Edsvuren



Du är en av de Hängivnas Edsvurna förkämpar, en stolt, stark och hänsynslös slagskämpe som är beredd att göra allt som krävs av dig för att tillfredsställa dina mäktiga härskare, för att vara Karon, den mörka tvillingen, till lags och hjälpa honom i hans korståg över världen. För att hindra alla orättvisor och bygga ett starkt och evigt kungarike som sträcker sig från de ogästvänliga tundrorna i norr till de sjudande svavelhaven i söder är du beredd att offra ditt liv utan ett ögonblicks tvekan.

Innan du fann de Hängivnas gemenskap var du vilsen och osäker på din uppgift här i världen. Nu är du en krigare med ett uppdrag, ett uppdrag värt att dö tusen plågsamma dödar för. Eftersom du har fått sanningen uppenbarad för dig av tempelherrarna, Karons och de Mörka gudarnas obrottsligt lojala överstepräster, bringare av den Svarta sanningen, är du inte längre rädd; du vet att ett ljuvligt himmelrike väntar dig på andra sidan.

I strid är du en fruktansvärd motståndare, när du sida vid sida med dina vansinniga bröder rusar fram över slagfältet under svartröda fanor vajande i dödens vind, hungrande efter de falska profeternas blod, villiga att offra era liv för den Svarta sanningen och besinningslöst svingande era nekrologiska demonvapen. Allt du gör – varje steg du tar, varje dödligt slag du utdelar, varje gutturalt stridsrop du utstöter, varje djupt andetag du tar – gör du för Karon.

Endast Hängivna som genomgått edsvärandets ritual kan bli Edsvurna.

Yrkesförmåga

En Edsvuren är en fullständigt orädd kämpe i strid. Han berörs inte av några moralslag och behöver inte heller slå på Skräcktabellen annat än under påverkan av magi – då är Karons inflytande inte längre tillräckligt starkt. Den Edsvurne får också krigarens yrkesförmåga (se sidan 22 grundreglerna).

Yrkesfärdigheter

- Dra vapen
- Kunskap om religion (1)
- Hantverk (1)
- Taktik*
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

*beskrivs i *Vapen och Rustningar i Chronopia*. Om du inte har tillgång till denna modul kan du byta ut färdigheten mot en valfri färdighet.

Startutrustning

De Edsvurna bär stora helrustningar i rött och svart, officerarna och krigsherrarna har Karons emblem i relief på bröstplåtarna och de tunga axelskydden. De får två valfria vapen av Hängiven tillverkning (ej nekrologiska vapen). Mörkerkrigare och mörkerfurstar får ett respektive två nekrologiska tillbehör eller förbättringar.

• De Edsvurna är de Hängivnas förkämpar, fruktansvärda soldater som utgör stommen i det väloljade, dödliga krigsmaskineri som skördat så förödande framgångar över hela den kända världen från tundran i norr till svavelhaven i söder, från österländernas ångande djungler till stenöknarna i väster. Deras främsta uppgift, förutom att ränna sina svarta svärd genom motståndarnas kött, är att piska fram de horder av förslavade fiender, de förlorade offerlamm, som ständigt utgör det främsta ledet i de Hängivnas arméer och hjälplösa tvingas kämpa mot sina bröder och systrar.

Fedawi



Du är inte längre vad du en gång var, din kropp är förändrad och du har lämnat ditt gamla liv bakom dig och blivit en fedawi – en av de offervilliga, en dödlig Hängiven lönnmördare, en mordisk hamnskiftare formad av tempelherrarna under utdragna ritualer i de mörka kryptorna djupt under Dödens tempel. Du har givits den demoniska förmågan att förändra din kropp, att bli något mer än vad du egentligen är, att när du vill genomgå en skrämmande och förunderlig metamorfos som förvandlar dig till en blodtörstig mardrömsvarelse som vid blotta anblicken får Chronopias överförfriskade hyrsvärd att titta både en och två gånger i bägaren innan de inser situationens allvar och börjar skallra tänder likt gobliner inför kejsaren själv.

Bland tusentals rättrogna har just du utvalts till den ärofulla uppgiften att i lönndom bringa Karons fiender om livet, att tysta tvivlarnas stämmor och tvinga staden Chronopia på knä inför din härskares fullkomlighet, att utplåna varje spår av motstånd i stadens alla samhällsskikt; från de smutsiga goblinerna i kloakerna till de fåfänga alvfurstarna i tornen alldeles under himlen.

Du är en nattvarelse. Det är om nätterna som du lämnar din hemvist i de Hängivnas stad och ger dig ut på Chronopias gator och torg, klättrar över väggar och tak, rusar över broar och takåsar för att söka upp dina offer, för att iaktta dem noggrant i dagar, veckor, kanske till och med månader, innan du beslutar dig för att slå till och slutligen släcka deras ögons ljus.

Endast Hängivna som genomgått Omstöpandets ritual kan bli fedawi.

YRKESFÖRMÅGA

Fedawis yrkesförmåga är deras förmåga att skifta hamn, att väcka besten inom sig. Beroende på vilken erfarenhetsnivå du valt är du hamnskiftare av första, andra eller tredje graden. Hamnskiftare beskrivs närmare i kapitlet Färdigheter och förmågor.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Avväpna
- Dra vapen
- Hantera fällor
- Kunskap om religion (1)
- Låsdyrkning
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En fedawi får två valfria vapen och några löst åtsittande klädtrasor (för att de inte skall förstöras vid metamorfosen). Dessutom bär de vanligen med sig en liten ryggsäck, som är till bristningsgränsen fylld med inbrottsverktyg av olika slag.

• Att fedawi kallas just fedawi, vilket betyder de offervilliga, beror på att de gjort sig kända för att offra allt för sin gud och sitt folk. I högre grad än den mest hängivna tempelherre är de uppfyllda av viljan till offer. För egen del ser de hellre att de dör en brutal död under ett livsfarligt uppdrag för Karon än att de överlever i evigheternas evighet.

Fördömd



Du har givit din själ åt Karon, lämnat den i förvar i de Skrikande avgrunderna, och som tack för din visade lojalitet, din tro på den Svarta sanningen och ditt stolta uthärdande av Själagivandets oerhörda smärtor, har du skänkts fantastiska krafter, utlånade till dig av illvilliga demoner, hopplöst snärjda i Karons klibbiga väv, där de hjälplöst tvingas åtlyda hans minsta befallning.

Din kropp har förändrats, förvridits, deformerats till oigenkännlighet av Karons hantlangare. I monstersmedjorna under Dödens tempel har ditt nya, själlösa jag mejslats fram av fingerfärdiga tempelherrar och nekromager. Dina gamla vänner springer vid åsynen av ditt förvridna ansikte, din sträva askgrå hud och de långa beniga klor som ersatt dina fingrar. Att de inte känner igen dig kan du förstå, att de fruktar dig är utmärkt, men om de visste vem som dolde sig bakom den fruktansvärda fasaden så skulle de vara stolta över dig.

Men allt har sitt pris och det pris du betalar är smärta. Varje dag i din nya kropp, utan din själ, är ett lidande utan like, en plåga djupare än dvärgarnas gruvor och starkare än Svarta gardet och Drakgardets förenade styrkor. Den skär genom dig som en nyslipad sågklinga skär genom en nyfödd goblin och driver bort alla andra känslor lika effektivt som Svartsystrarna tvingar uppstudsiga demoner på flykt. Men plågorna är inte bara av ondo; de låter dig ignorera den smärta dina fiender tillfogar dig, den rinner av dig som vatten på en sekuda.

Endast Hängivna som genomgått Edsvärandet kan bli Fördömda.

YRKESFÖRMÅGA

De Fördömda är fysiskt överlägsna de andra mörkerkrigarna. Deras STY och FYS ökar med 2, deras naturliga ABS med 1 och de får inga negativa effekter av skador innan KP i den aktuella kroppsdelen når noll. Deras klor betraktas som naturliga vapen, gör 1T6 i skada och används med färdigheten slagsmål. Har du tillgång till Mörkrets väktare får de dessutom en till tre demoniska förmågor beroende på vilken erfarenhetsnivå du valt för din rollperson.

YRKESFÄRDIGHETER

- Bedöma motståndare
- Bärsärkagång
- Dra vapen
- Kunskap om religion (1)
- Vapenfärdigheter (4)
- Två vapen
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En Fördömd får ett nekrologiskt vapen, två vanliga vapen, en valfri rustning och en magisk halsring i brons.

• Den halsring i brons som alla Fördömda bär skall tygla den illvilliga demon som är fjättrad i deras kropp, vars krafter och förmågor gör dem till några av slagfältens mest fruktansvärda kämpar. Om halsringen kapas, eller på annat sätt åtskiljs från kroppen släpps den fjättrade demonen fri. Det fåtal gånger det har inträffat har den frisläppta demonen löpt amok genom Chronopias gator för att

slutligen uppsöka de Hängivnas stadsdel och försöka finna den tempelmästare som fjättrade honom i den Fördömdes ogästvänliga kropp.

- Att de Fördömda får sina krafter från fjättrade demoner har upprört många av Demonstadens invånare och lett till en smärre klappjakt på de Fördömda. Det ryktas till och med att de tre demonfurstarna utlyst stora belöningar för de som hemför kadaver efter slaktade Fördömda. När demoner kämpar mot Fördömda får de +5 på CL på allt de företar sig.

Gesant



Du är en spridare av ordet, det utvalda folkets språkrör, vidarebefordrare av den yttersta sanningen, omvändare av de otrogna och oupplysta. Du är den mörka tvillingens ambassadör i den perverterade, dekadenta staden Chronopia och ditt värv är den tyste frälsarens, den lismande, insmickrande och samtidigt dödligt allvarlige förhandlarens. Din tunga är lika vass som en välslipad chronosklinga med ett bett som ett frakiskt bergslejon, dina ögons blick är hårdare än dvärgsmitt stål och den slår träffsäkert och obarmhärtigt igenom varje mur av ursäkter, undanflykter och tafatta försök till bortförklaringar.

Varje dag frotterar du dig med prominenta figurer ur Chronopias högre sociala skikt, med ett enda mål i sikte – att öppna folkets ögon inför de Hängivnas uppenbarade budskap: en värld, ett folk, en härskare. Du rör dig lika vant bland brundusiska paschor, drakonitiska dödsdansare, marajiputtiska moguler, alvfurstar och sabranska sultaner som den skitige goblinen rör sig bland avskrädet i kloakerna. Du är "du" med högländska ordensfurstar, mäktiga elementarmagiker, avhoppade dvärgiska klankrigare och slipade handelsfurstar.

Du är de Hängivnas ansikte utåt, mot de mäktiga männen och kvinnorna i Chronopia. Det är du som skall knyta kontakter, ordna förbindelser, upprätta kontrakt, sluta diplomatiska avtal, underteckna handelsfördrag och ständigt se till att ditt folks inflytande sprider sig likt en löpeld, snabbt som gröna pesten, genom Chronopia för att slutligen nå från de djupaste kloakernas likstinkande katakomber till de högsta tornens molnomslutna kammare.

Endast Hängivna kan bli gesanter.

YRKESFÖRMÅGA

Gesanten är en mycket god talare; övertygande, trovärdig, precis lagom publikfriande och, när det behövs, effektivt hotfull, något som ger honom +5 i CL i Köpslå, Muta och Övertala. Han får dessutom +10 på sitt slag för Startkapital,

YRKESFÄRDIGHETER

- Administration
- Kulturkännedom (1)
- Kunskap om religion (1)
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Muta
- Retorik
- Skådespeleri
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Gesanten residerar i en storslagen ambassad i någon av Chronopias otaliga stadsdelar (ett exempel på en sådan bostad ges i kapitel 4: De Hängivna). Han har tillgång till allt han behöver, inklusive 1T4 Edsvurna livvakter och ett mindre antal (1T8) omvända tjänare.

- Gesanterna är både omsvärmade, fruktade och hatade. Ingen vill egentligen göra affärer med dem eller tala med dem över huvud taget, men de fördelaktiga handelsavtal de kan erbjuda, de krafter mörkret kan förse sina bundsförvanter med verkar oerhört lockande på så väl liten som stor, fattig som rik, i den förvridna moralens högsäte Chronopia, och därför blir deras inflytande större än någon egentligen skulle önska om de visste vad som döljer sig under de Hängivnas tempel, bakom den välputsade fasaden.

Kättare



Du är inte vad du ser ut att vara. Bakom din skenbart normala fasad döljer sig en man som valt att viga sitt liv åt de Hängivna, åt att bli Karons ögon och öron i den väldiga staden Chronopia, och ständigt förse den mörka tvillingen med användbar information från Chronopias alla skiti-

ga gränder, överfyllda torg och smutsiga gathörn. Vart du än rör dig, vem du än talar med, från den sjukaste, mest stympade tiggare till den ljuvligaste sabranska ungmö och hennes perverterade alviske älskare, lyssnar du uppmärksamt, sållar agnarna från vetet, och förbereder dig inför ditt månatliga förhör i de mörka kamrarna under Dödens tempel.

Du är en fullfjädrad spion, en skrupulös infiltratör, en tyst kämpe för de Hängivnas sak och du skyr inga medel för att få det du vill ha: kunskap! Att kunskap är makt vet du allt för väl och därför är inget ord, ingen formulering, ingen gest för oväsentlig för att noteras. Allt måste nå din herres öron, allt det du vet måste han veta för att han skall kunna hårdna sitt grepp om den döende staden Chronopia, klämma de sista dropparna dekadens ur den och få den på fötter så att den blir en fullvärdig, välorganiserad och vacker del av det Hängivna imperiet.

Trots att du är stolt över det du gör, talar du tyst om dina sympatier för de silverögda. Du är väl medveten om att många ogillar kättare, ser dig och dina likasinnade som förrädare, och inget hellre vill än att se er dingla med en snara runt halsen från de högsta tornens sekudapinnar. I Chronopia är det dessutom säkrast att spela med väl dolda kort; man vet aldrig hur många ess ens motspelare har i skjortärmen.

Alla raser och alla yrken kan bli kättare.

YRKESFÖRMÅGA

Kättaren har ingen egentlig yrkesförmåga, annat än att han tillhör det Hängivna maskineriet och när nöden verkligen kräver det kan räkna med att officiellt ansluta sig till de ständigt växande leden av Hängivna förkämpar. När Karons dag kommer är kättarens plats vid den mörka tvillingens sida.

YRKESFÄRDIGHETER

Alla kättare har ett annat egentligt yrke och därför får de inte, som brukligt, tio yrkesfärdigheter, utan tre extra yrkesfärdigheter att lägga till de tio.

- MUTA
- KUNSKAP OM RELIGION (1)
- SKÅDESPELERI

STARTUTRUSTNING

Kättaren får ett valfritt nekrologiskt föremål eller förbättring, men många brukar undvika det av rena säkerhetsskäl. Visserligen finns det många som bär både svartgods och demonverk i Chronopia, och långtifrån alla av dem är Hängivna, men med tanke på alla de religiösa fanatiker som håller till på Tempelbacken och andra dårar som befolkar staden är det säkrast att inte så mycket som antyda var ens lojaliteter ligger – särskilt inte om man skall fungera som spion.

- Kättare finns överallt. Från Stubbstan och Rikets djupaste gruvor, via Arenan och Klingornas allians, upp i alvhusens höga torn, finns det överallt vanliga människor, dvärgar och alver som svurit sin tro till Karon, med löfte om ett liv i de finare salongerna, när den hängivna ordningen är allenarådande.
- Rykten säger att dvärgar, alver, högländare och människor med ett särskilt brinnande hat mot de Hängivna har organiserat sig i vad de kallar Utrensarna, ett hemligt brödraskap, hemligare än kättarna, som vid sidan av sin vanliga sysselsättning som hyrsvärd, drakgardister, elementarmagiker, ordenskrigare och fiskare, ägnar sig åt att söka upp och eliminera kättare. Under den senaste tiden har flera framstående chronopier hittats döda i sina hem med tungorna utskurna. Det enda spåret efter förövarna har varit en liten lapp med ordet: "Förrädare".
- Vid initiationen, det första steget på Karons väg mot fulländning, får kättarna en cirkel bestående av sex punkter tatuerad på undersidan av tungan. Symbolen fungerar som ett fokus för Karons och tempelherrarnas kraft.

MOER



Du är en moer, en tillbedjare av den mörka månen – mörkerbringaren och nattfadern – en Hängiven som tagit steget ut ur de egna leden för att göra det rätta, det sanna, det eviga. Karon är fortfarande din härskare, din obestridde ledare, men den svarta månskivan är din kraftgivare, din sanne herre och den chronopiska natthimlen bär den Svarta sanningen. Månen och sanningen är dina alltöverskuggande mål, ditt och dina ordensbröders möjlighet att bli mäktigare än kejsaren, Karon, dvärgakungen och furst Belisarius tillsammans. När målet är nått skall du och dina månbröder vandra ut på Chronopias gator, ut över den kända världens oändliga slätter och sprida det eviga mörkret, skänka världen den ändlösa natten och fjättra den illvilliga solskivan vid det Svarta berget i underjordens nattgrottor.

Din kraft som krigare och förkunnare av din egen fullkomlighet hämtar du ur den mörka månens strålar. Ditt redskap är de förslavade dvärgsmedernas mästerverk och din borg är det Svarta citadellet vid Avgrundens rand. Där vistas du och dina bröder under dagen för att när natten

kommer hemsöka Chronopias gator med era illdåd, i förhoppning om att era ansträngningar skall göra att solskivan under sin färd genom underjorden fjättras av illvilliga mörkerdemoner, barn av den mörka månen. Ni utgör en fruktansvärd syn när ni – iklädda demoniskt utsirade rustningar – tågar ut i den chronopiska natten för att skänka den mörka månen dess offer. Natten har sitt pris och alla måste betala, i blod!

Endast Hängivna kan bli moer.

YRKESFÖRMÅGA

En moer ser obehindrat i mörker, även magiskt sådant, men skadas i gengäld av solljus. Direkt solljus gör 1T8 i timmen i skada, men skadan kan minskas genom olika typer av rustningar. Dessutom får de lära sig elementarmagiska besvärjelser förknippade med mörker – utan att först behöva lyckas med ett magislag.

YRKESFÄRDIGHETER

- Astrologi
- Dra vapen
- Elementarmagi
- Kunskap om religion (1)
- Magisk kanalisering
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En moer börjar spelet med en mörkerrustning, ett mörkervapen och ett vanligt hand- eller avståndsvapen. Han får också en månkristall och två doser nattsjäl.

• Moerna är extremt fruktade, särskilt som deras vandringar i alla fall på ytan verkar fullständigt planlösa. Vetskapen om att vem som helst kan bli deras offer, även om vissa lämpar sig bättre än andra, gör att man mer än gärna håller sig på avstånd när de tågar nedför stadens gator i jakt på potentiella offer.

Mörkerpräst



Du är en mörkerpräst, ett Karons språkrör och spridare av den sanna läran till de oupplysta folkmassorna. Du är deras ledstjärna i det chronopiska mörkret, deras vägvisare genom den förvridna snårskogen, deras räddare ur den intetsägande hopplöshet, vars brutala grepp om den lilla människan hotar att utplåna all livsglädje, allt ordningssinne och all moral i den stora, dekadenta och perverterade staden Chronopia. Du är deras förlösare ur den chronopiska meningslöshetens förrädiska garn. Genom att vart du än går, på de myllrande Tempelbackarna, på de folkfyllda torgen i Tabari, Meledith, Arenastaden och hamnarna, på de överfyllda krogarna och tavernorna där vinet och ölet flödar lika ymnigt som Vinterfallen, predika ditt entydiga budskap hoppas du kunna rädda några av dem undan den förödelse som kommer att drabba de otrogna på Karons dag.

När du inte springer gata upp och gata ner för att frälsa chronopierna, få dem att rätta in sig i de Hängivnas ändlösa led, sköter du ruljansen i Dödens tempel eller vid något av de ståtliga mörkerklostren där morgondagens profeter drillas till fulländning. I templet ansvarar du för bikten, gudstjänsterna, mässorna och jordsättningarna, allt under strängaste övervakning av dina mästare tempelherrarna. Din mest brinnande önskan är att en gång bli en av dem, en av de upphöjda, de som står över verkligheten och för vilka döden bara är ett hinder som kan övervinnas. Kanske har du redan deltagit vid några ritualer i de mörka kammarna, känt hur de mörka krafterna otyglade virvlat fram genom etern för att betvingas av tempelherrarna och tempelmästarna och foga sig efter deras obändiga vilja.

Men du är inte bara en man av ordet, utan också en duglig svärdsvingare som vet att försvara sig när det går hett till. I staden Chronopia går ingen säker och eftersom du vet att du har många fiender bland stadens befolkning är du noga med att inte i onödan utsätta dig för faror, men nöden har ingen lag. Att offra ditt liv för Karon, för folket, är dig inte främmande. Dessutom har Karon reserverat en plats vid sin sida för martyrerna – så står det i alla fall i Nekronomicum, Karons förkunnelser.

Endast Hängivna kan bli mörkerpräster.

YRKESFÖRMÅGA

Mörkerprästerna har en förmåga att trollbinda sina åhörare, få dem att uppslukas av de uppenbarade sanningar han delger dem. När mörkerprästen använder färdigheten Hypnos kan han samtidigt hypnotisera upp till PSY/2 offer. Ett offer som hypnotiserats under en predikan måste lyckas med ett PSY-slag för att inte känna sig extremt dragen till Karons budskap. Han blir helt enkelt övertygad om att mörkerprästen har talat sanning (vem sa förresten att han inte gjorde det?).

YRKESFÄRDIGHETER

- Adminstration
- Drogkunskap eller Giftkunskap
- Kunskap om religion (1)
- Lärdomsfärdigheter (2)
- Retorik
- Skådespeleri
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Mörkerprästen får sin prästkåpa, en bjällerförsedd benstav och en bok innehållande de viktigaste utdragen ur Nekronomicum.

• Mörkerprästerna känns lätt igen på sina långa svarta kåpor med vita huvor och bälten och Karons sex svarta punkter broderade i nacken på huvan.

• En mörkerpräst kan genom att särskilt utmärka sig, värva många medlemmar till de Hängivnas sak och effektivt sprida Karons budskap till de oupplysta folken (de blinda, som vissa kallar dem) göra sig förtjänta av en möjlighet att stiga i graderna, initieras i nekromagins hemligheter och bli överstepräster – tempelherrar. (Nekromagin och dess utövare beskrivs närmare i Mörkrets väktare).

NEKRAT



Du lämnade livet i Stubbstans djupt liggande, smutsiga, oljestinkande verkstäder för ett starkare, sannare kall, för att tjäna en kraft äldre och ädlare än det modiga dussinet, en kraft som får dig att vilja hänge dig, offra ditt liv på stående fot för att få en plats i Karons skaror i den Nya världen. Nu sliter du i ditt anletes svett sida vid sida med den mörka mekanikens fulländade och ytterst respekterade hantverksmästare – Karons tjänare och dina läromästare – nekromagerna. I de djupaste mörka verkstäderna kilometrar under den chronopiska markytan, i ett land där den eviga natten redan råder, skapar ni en teknologi vars like aldrig tidigare skådat dagens ljus. Föremål konstruerade med hjälp av den mest perverterade, vansinnigt banbrytande ingenjörskonst som någonsin framsprungit ur mänskliga – nåja, nästan i alla fall – hjärnor, växer fram under era frenetiskt arbetande flottiga fingrar, skarpa ögon försedda med decimetertjocka ögonglas och stripiga, flätade skägg.

Dina gamla dvärgafränder kallar dig förrädare, avfälling, usling, förtappad, besudlad och fördärvad. Själv ser du dig som upplyst, som en som varit klok nog att inse stundens allvar, att inse att man inte bara kan stå och se på när världen går under. Om ingen annan vill måste i alla fall du vara stark nog att göra det rätta.

När din mörke härskare kallar är du snar att kliva in i din jättelika stålgigant – ett unikum av ledade rustningsdelar i svart stål, väloljade kedjor, kugghjul och magiskt härdade – för att sida vid sida med de Edsvurna marschera fram över den kända världens slagfält och frälsa de oupplysta folken, kväsa deras oförståndiga uppror och slutligen befria dem från deras naiva tvångsföreställningar. För Karon – bortom världen!

Endast dvärgar kan bli nekrater.

YRKESFÖRMÅGA

De många åren i intimt samarbete med nekromagerna gör nekraterna till oerhört skickliga mörkeringenjörer och livsfarliga krigare, särskilt när de tar plats i sina stålgiganter. En nekrats CL i att laga förstört eller skadat svartgods eller demonverk kan aldrig bli lägre än 10.

YRKESFÄRDIGHETER

- Administration
- Hantverk (2)
- Krigsmaskiner
- Kunskap om religion (1)
- Räkning
- Teknologi*
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

* Färdigheten Teknologi beskrivs närmare i Dvärgar.

STARTUTRUSTNING

En nekrat får en extremt stor uppsättning verktyg av de mest mystiska slag, samt några nekrologiska föremål. Givetvis också alltid en stålgigant.

• I dvärgarnas ögon är nekraterna de vedervärdigaste av de Hängivna, eftersom de en gång varit stolta ädla dvärgkrigare och nu vänt sig mot sina bröder. Därför attackerar dvärgiska trupper alltid stålgiganterna först när de hamnar i strid med de Hängivna oavsett hur dåligt de må vara ur strategiskt hänseende, något som de Hängivna under senare år lärt sig att utnyttja.

RENBLODIG KRIGSHERRE



Uppriktighet är för dig den yttersta dygden; endast renblodighet är viktigare. Därför har du tillsammans med några rättrogna, Hängivna bröder lämnat hycklarnas led och blivit renblodiga krigsherrar, öppna hävdare av den mänskliga Hängivna rasens överlägsenhet. Ni skräder inte era ord, ni lismar inte för kejsare, gråtrista byråkrater, fisförnäma alvfurstar och svartmuskiga sabranska sultaner för att vinna stöd för era falska ord. Ni försöker inte lura folk till stormande hängivelse med tomma löften och manipulativ magi. Från era mun-

nar kommer inga förrädiska fraser. Istället gör ni handling av ord och tar saken i egna händer.

Dag och natt strövar du och dina bröder upp och ned för stadens vindlande gator på jakt efter oönskade inslag i den chronopiska befolkningsfloran – inslag som måste utrotas. Smutsiga gobliner, illaluktande orcher, dumsnälla troll, ormögda alver, blekfeta wongoser och kortbenta dvärgar är alla styggelser som besudlar skapelsen. Dessa abnormaliteter måste skäras loss så som man gör med en elakartad spindelböld, även om offret löper risk att förblöda. Ibland råkar olyckligtvis även oskyldiga falla för era klingor, men att man måste räkna med ett visst svinn om man skall rensa världen från allsköns oborstade oknytt är ingen hemlighet för er. Allting har sitt pris och i det här fallet är inget pris för högt.

De Hängivna, era forna bröder som borde vara lyckliga, hylla er för ert framgångsrika arbete, förnekar all kännedom om er existens, de låtsas som om ni inte fanns. Det sägs att Reik, överste tempelherre och förättare av Karons kult, inför kejsaren frånsvurit sig allt ansvar för era hedervärda aktiviteter. För dig kändes det som en dolk i ryggen när ryktet nådde dina öron, men du har tagit dig samman och nu är det med ökad entusiasm och övertygelse om det rätta i det du gör som du ikläder dig din vita mantel och blankpolerade silverhjälm för att ge dig ut på jakt...

Endast Hängivna kan bli renblodiga krigsherrar.

YRKESFÖRMÅGA

Förutom krigarens yrkesförmåga har också den renblodige krigsherren till följd av sitt ädla blod, en stark motståndskraft mot sjukdomar och en strålande fysik. De är långa, starka och stolta (+1 i STO, STY och FYS).

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Kunskap om religion (1)
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En renblodig krigsherre får en nekrologisk förbättring eller ett nekrologiskt vapen, ett vanligt handvapen, en rustning, en silverhjälm (abs 6) och en vit mantel.

- De Renblodiga krigsherrarna är hatade så väl som fruktade av de flesta i staden Chronopia för sin oerhörda målmedvetenhet och sitt till synes slumpmässiga slaktande. Trots att de inte är farligare än vilket fritt kompani som helst undviker många dem av säkerhetsskäl och vidskeplighet. Det anses bringa otur att låta sin skugga falla på en renblodig krigsherre.
- De Renblodiga krigsherrarna är så extrema i sin strävan efter rasens fulländning att de inte låter sig besudlas på något sätt. Om någon oren varelse trampar på deras skugga eller låter sin skugga falla på dem är det deras himlaskänkta plikt att först på plats avrätta missdådaren och sedan genomgå omfattande reningsritualer av bisarr karaktär.

Tempelväktare



Du är en av de framstående Edsvurna som valts ut till den ärofulla uppgiften att bli prästernas, templens och Karons beskyddare. Redan som ung fick du lämna tjänstgöringen i krigsmakten för att förkovra dig i de religiösa mysterierna, för att nå en djupare insikt som skulle gagna dig i ditt värv som tempelväktare. Dina läromästare vid de mörka klosterskolorna lärde dig allt du behövde veta och lite till, och efter åratal av studerande av gamla dammiga luntor, pergament torra som fnöske och blekta pamfletter kan du tillräckligt mycket för att kunna hålla mässa. Men viktigast av allt: de sände dig till mästarordnarna där krigsherrarna lärde dig sina hemligheter.

Det är med stolthet som du varje dag ikläder dig din mattsvarta och silverglänsande rustning för att vakta templets portar, sakta patrullera genom tempelgångarna och höra ljudet från dina bepansrade steg eka mot det höga takets välvning. Dina ögon rör sig obemärkt bakom hjälmens visir, fram och tillbaka över omgivningarna för att lokalisera skändare, gravplundrare eller andra otrogna hundar som måste dö eller slås i bojor för vidare plågor i händerna på de fantasifulla tortyrmästarna.

Men du är inte bara en väktare av templet, du är också en väktare av läran och därför får du och dina bröder ofta äran att bära era karonsklingor i strid mot andra, rivaliserande läror, som inte står ut med att leva i skuggan av er storhet utan måste hävda sig genom våld. Vilket i stort sett varje gång leder till att ni obarmhärtigt slaktar dem till sista man. Som Ljusbringarens förkämpar är det er plikt att låta blodet forsa ned för Tempelbackarna när förolämpningarna har gått för långt.

Endast Hängivna som genomgått Edsvärandet kan bli tempelväktare.

YRKESFÖRMÅGA

Tempelväktarnas yrkesförmåga är deras närhet till Karon som gör att de alla behärskar stridsropens dolska konst, att de blott med brutala skrik kan få blodet att isas i sina fienders ådror och öka kraften i sina egna attacker. De får också krigarens yrkesförmåga.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Kunskap om religion (1)
- Hantverk (1)
- Stridskonst*
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

*se nedan.

STARTUTRUSTNING

Tempelväktaren bär vanligen ett frälsingssvärd och en komplett tempelväktarrustning försedd med rikligt med bjällror. I ett kedjebälte som löper kring midjan hänger ett bepansrat exemplar av det Gyllene evangeliet.

• Tempelväktarna har alla tränats i stridskonsten Karons väg som består av komponenterna Boridushugg, Krafthugg, Obeväpnad parering, Stormanfall, Stöt.

• Det hittills brutalaste blodbadet orsakat av tempelväktarna var när ett uttalande av Silverstjärnans (predikar universellt medvetande) andlige ledare upprörde dem så till den milda grad att de ödelade hela tempelområdet (ett par tre närliggande tempel till jämnades med marken av misstag), dödade alla kyrkans anhängare och deras familjer. Han hade sagt: "Vi tillsammans är större än Karon."

Ulvryttare



I din kropp bor ett vilddjurs själ, du är mer monster än människa, ett nattens och slagfältets blodtörstiga rovdjur och vill inget hellre än att begrava dina skarpa huggtänder i de otrogna hundarnas kött. Du är en ylande best, ett hårigt nattdjur, en av de barbariska och brutala ulvryttarna. Precis som många andra är de en del av den Hängivna gemenskapen, men ändå är du i första hand en av ulvbröderna – du sätter deras ulvarnas väl före Karons. Men den underbara känslan av att med vinden i pälsen och dina kloförsedda händer i ett stadigt tag i din ulvbroders skabbiga päls spränga fram över slagfältet ackompanjerad av de förlorades skrik, sökande efter nya offer att stilla din hunger med, gör att du stannar under Karons vingar. Han kan föda dig och din flock. Han kan legitimera ert besinningslösa slaktande och skändande av de dödas kroppar, er vedervärdiga kannibalism och era bestialiska ritualer. Han skänker er skydd, ett hem, någonstans att återvända där man inte behöver frukta för att den nattliga jaktens bytes svärdssvingande vänner skall följa efter för att utkräva sin rättmätiga hämnd. I era mörka, fuktiga grottor i Klyftan är ni säkrare än någon annanstans. Dit vågar sig varken Svarta gardet eller självmordsbenägna drakonitiska huvudjägare.

Du vet att du skiljer dig från mängden, att du är annorlunda, att din ludna kropp, dina lysande gulröda ögon och dina skarpa huggtänder får folk att titta en gång extra – även i en stad som Chronopia. Några säger att du är släkt med orcherna, andra att du härstammar från trollen, goblinerna eller ödemarkens galna vildhundar. Själv är du inte intresserad av att känna ditt ursprung. För dig räcker det med att känna din själ, veta att du är den du är: ett vilddjur i ett vilddjurs kropp.

Endast Hängivna som genomgått Omstöpandet kan bli ulvryttare.

YRKESFÖRMÅGA

Ulvryttaren får, förutom krigarens yrkesförmåga, gratis FV 10 i färdigheten Rida. Deras CL i Rida kan heller aldrig understiga 10 oavsett omständigheterna (givetvis kan de inte göra fullständigt omöjliga saker, som att hoppa över 50 meter breda klyftor utan någon form av hjälp). Ulvryttaren kan kommunicera telepatiskt med ulvar och andra ulvryttare. Förmågan har en räckvidd av PSYx3 meter.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Bärsärkagång
- Djurhelning
- Djurträning
- Dra vapen
- Kunskap om religion (1)
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Ulvryttaren får ett minimum av utrustning; bara några enklare vapen och en lättare rustning, dock med särskilt kraftiga benskydd av laminerade ben och specialhärdat läder. Givetvis får de också en ulv (se kapitel 5: Väsen).

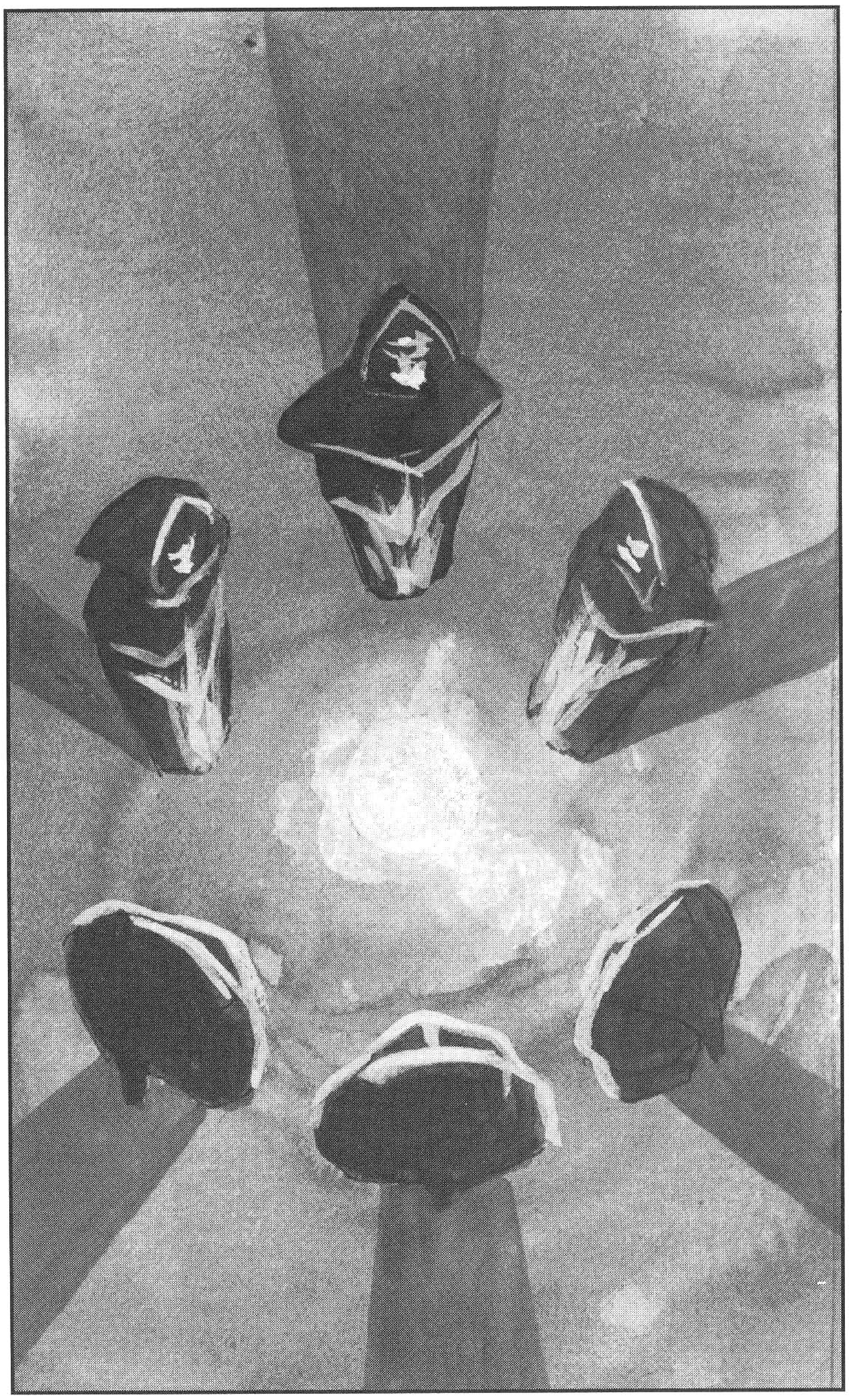
• Ulvryttarna skall enligt legenden härstamma från den dagen då Karon i lönndom lägrade varggudinnan Verenia. Hon födde efter två år två underliga varelser, de första ulvryttarna, vilka kidnappades av Karons mörka hantlangare och fördes till tempelherrarnas verkstäder där de Omstöptes i den Hängivna formen och blev till brutala, men egensinniga krigare.

Att bli Hängiven

För en rollperson som inte fötts in i den Hängivna gemenskapen är det fullt möjligt att under livet välja att konvertera, vända sitt ansikte mot Karon och på så sätt bli upptagen bland erkännarna av den sanna tron, bli en del av någonting större än man själv. Den första ritualen, Hängivelsen, tar upp aspiranten i den Hängivna gemenskapen, gör honom till en del av det mörka brödraskapet värdig att titulera sig Hängiven. För vidare förkovran i sökandet efter den Svarta sanningen tillhandahåller de Hängivna flera olika ritualer, vilka förbereder de Hängivna för ett djupare engagemang i de uppgifter Karon tilldelat dem.

Hängivelsen

Hängivelsen kallas den ritual där aspiranten förklarar sin tro till Karon, hans Mörka gudar och den Svarta sanningen, och tas upp i de Hängivnas gemenskap, som en broder bland mörka bröder, genom att tempelherrarna öppnar en portal i den förhäxades själ. Ritualen gör aspiranten mottaglig för de Hängivnas magi (-10 på motståndsslag mot alla former av magi brukad av tempelmästare, tempelherrar eller nekromager). Han känns omedelbart igen av alla Hängivna och löper därför ingen risk att dödas av de Hängivnas trupper, men för chronopiern på gatan ser han fortfarande likadan ut som han gjorde i den stunden då han steg in i de Mörka gudarnas tempel och kan därför i godan ro fortsätta sitt dagliga värv.



Edsvärandet

Edsvärandet är den ritual som alla mörkerkrigare måste genomgå för att bli betrodda med att bära de Hängivnas baner, föra de Edsvurnas färger i strid och kämpa sida vid sida med Eldsdjävlar, Bestialer och Fördömda. Den Hängivne berövas en del av sin intellektuella förmåga till förmån för en överlägsen fysik. STY och FYS ökar med 2, INT och KAR minskar med 1.

Själagivandet

För att bli en mäktig mörkermagiker, för att kunna nå den Svarta sanningen som hägrar bortom de Grå hallarnas förrädiska vindlingar, måste man ge sig åt Karon till både kropp och själ. Under ritualen, som förrättas av tre tempelherrar, varav minst en innehar malestors grad, öppnas den förhäxades sinne och fylls med mörk energi som sakta förtär köttet, gnager det från benen, tills endast skinn och ben återstår, och den Hängivne ser ut som en vandrande vålnad, ett benrangel klätt i människohud. STY och FYS minskar med 3, men INT ökar med 3 och PSY ökar med 6.

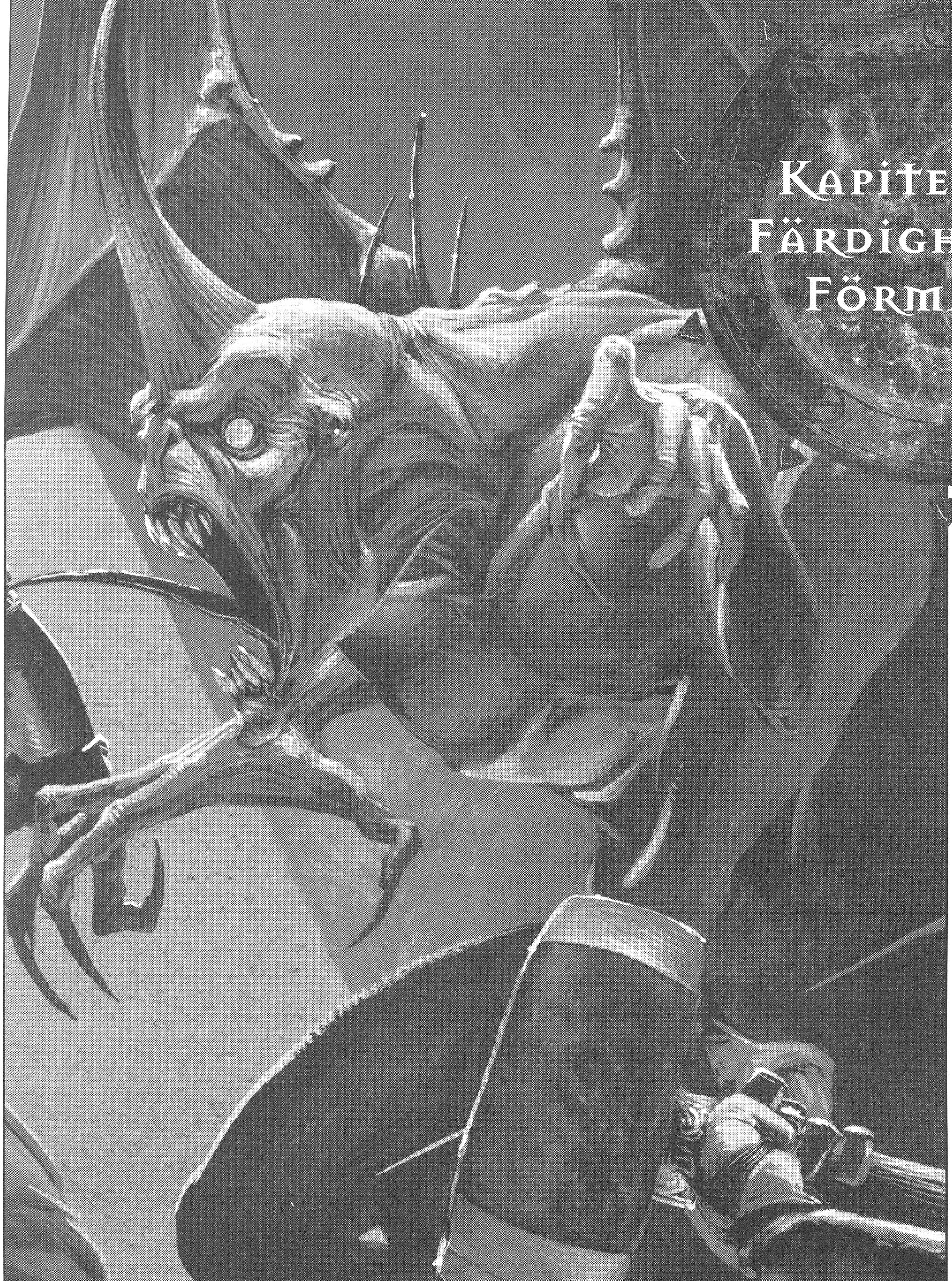
Om du spelar en Tempelmästare eller Nekromag (beskrivs närmare i *Mörkrets väktare*) har du genomgått Själagivandet och modifierar dina grundegenskaper därefter.

(SL: Inte bara tempelherrar, tempelmästare och nekromager skänker sina själar till Karon, utan det förekommer även bland mörkerkrigare, exempelvis de Fördömda, men ritualerna är inte alls lika omfattande.)

Omstöpandet

De Hängivna låter stundtals sina krigare närma sig det djuriskt demoniska, bli till ylande monster snarare än mänskliga kämpar. Omstöpandet är en ritual som utförs i många olika varianter, alla med en unik best som resultat. Ulvryttarna, Bestialerna och Fedawi är alla resultat av de mörka ritualer som utförs i de mörka kryptorna djupt under de Dödens tempel som kantar de chronopiska gatorna.

Kapitel Tre: Färdigheter & Förmågor



De Hängivna besitter märkligare förmågor än något annat av de kända världens folk, förmågor som de enligt legenderna fått sig till skänks av demonfurstar eller avkrävt gudar som lösen för bortrövade döttrar. I deras led finns det eldsprutande monster, varelser som kan förändra sina kroppar, krigare som kan hugga genom sten och mörkerkämpar som kan suga livet ur sin motståndares kropp tills bara ett torrt skal återstår. Ge dig inte i kast med dem, vad du än gör!

Särskilda förmågor

Beroende på vilken nivå du har valt för din rollperson får du slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor. Du får dessutom välja om du vill slå på tabellen som finns i grundreglerna eller använda dig av den tabell som presenteras här. Tabellen som presenteras här innehåller inte bara förmågor utan också vissa händelser som har inträffat tidigare i ditt liv och som i allra högsta påverkar dig i nuet. Generellt sett är de flesta av resultaten i den här tabellen betydligt bättre än de i den som finns i grundreglerna, men vissa resultat är å andra sidan riktigt dåliga och kan under spelets gång komma att visa sig vara rent ut sagt livsfarliga. Varje slag på tabellen kostar 1 BP. Varje ytterligare spenderad BP ger +1 på slaget och du får högst spendera 20 BP per slag.

Beskrivningarna av vissa av förmågorna/uppväxthändelserna är ganska generellt hållna. Dessa är tänkta att av dig och SL vävas in i din bakgrundshistoria. Om du får en förmåga som du inte tycker passar din rollperson kan du fråga SL om du får slå om.



1T20	Förmåga
1-2	BEDÖMA MOTSTÅNDARE
3-4	GOD TALARE
5-6	ONDA ÖGAT
7-8	KRAFTSLAG
9-10	SNABBDRAGNING
11-12	MÖRK AURA
13-14	EFTERLYST
15-16	KONTAKTER
17-18	ORMÖGA
19	DEMONENS STRUPE
20	MÖRKERSYN
21	BANEMAN
22	PROJEKTILPARERING
23	MÖRKERMÄSTARE
24	VAPENMÄSTARE
25	BESTENS HAND
26	SEKTMEDLEM
27	MÖRKERBLIXT
28	VILDDJURET
29	STÅLHUD
30	BASTARDMAGIKER
31	ELDFÖDD
32	EXTREMT SMÄRTTÅLIG
33	BLODTÖRST
34	AVFÄLLING
35	KARONS MÄRKE
36	HAMNSKIFTARE
37	LIVSUTSUGNING
38	MÖRKERLORD
39	MAGISK IMMUNITET
40	KARONS SON

BEDÖMA MOTSTÅNDARE

Du har en osviklig förmåga att bedöma dina motståndares skicklighet (FV), storlek (KP, FYS etc.), hur skadade de är o s v. Den särskilda förmågan fungerar som färdigheten med samma namn, men CL kan aldrig bli lägre än 15.

GOD TALARE

Du är en god retoriker, värdig att vidarbefordra Karons gyllene kärleksbudskap till resten av den kända, men oupplysta världen. Du har +5 i CL på alla KAR-baserade färdigheter och får dessutom gratis FV 10 i färdigheten Retorik.

ONDA ÖGAT

Din blick är lika skarp en sågklinga och skär igenom även det starkaste pansar, får dina fiender att darra i knävecken. Genom att titta en motståndare i ögonen och övervinna dennes PSY med din egen på motståndstabellen kan du få denne att avhålla sig från alla fientliga handlingar. Den märkte får –5 i CL på allt han företar sig under den närmaste timmen och –3 under resten av dagen.

KRAFTSLAG

Du kan, genom att offra 3 PSY låta en attack göra maximal skada, inklusive skadebonus, och klyva de otrogna högländarhundarna i två lika stora stycken. Poängen kan spenderas efter det att attacken lyckats, men innan motståndaren slagit för att parera.

SNABBDRAGNING

Du drar snabbare än någon annan och behöver aldrig slösa någon handling på att dra ditt vapen. Du vinner automatiskt initiativet i den stridsrunda du drar ditt vapen och den första, omedelbart följande, attacken är extremt svår (-10 i CL) att parera. Om du vill kan du stanna med klingan bekvämt lutande mot din moståndares strupe, bara för att markera din överlägsenhet. Möts två personer med den här förmågan avgörs turordningen på sedvanligt sett.

MÖRK AURA

Din hela person omgärdas av en mörk aura, du stinker ondska och ond bråd död. Personer i din omgivning uppfattar

dig som känslokall och synnerligen obehaglig; barn börjar gråta, sekudor tar till flykten och känsliga personer drabbas av intensiva skräckattacker (lätt PSY-slag för att inte behöva slå på Skräcktabellen).

EFTERLYST

Du har gjort någonting som du inte borde ha gjort och nu är de efter dig. Det kan vara ett handelshus, en upprörd dvärgklan, en högländsk orden, ett magikerkloster eller rent av något av de Stora husen som har satt ett pris på ditt huvud och gjort till lovligt byte för staden Chronopias över 50.000 licensierade huvudjägare.

KONTAKTER

Du har goda kontakter i den gigantiska dekadenta härdsmälta som i folkmun kallas Chronopia. Det kan vara mer blygsamma kontakter som några barska hyrsvärd vid Klingornas allians eller en förrädisk magiker från Galdermästarna, eller mer betydelsefulla kontakter som alvlorder, handelsfurstar, gardeskaptener eller magikermästare. Exakt vad och varför avgör du i samråd med SL.

ORMÖGA

Dina blickar är oemotståndliga på mer än ett sätt. Med lite övertalning kan du få i stort sett vem som helst till vad som helst, bara du får tid att arbeta i lugn och ro – dina förmågor kommer inte till sin fulla rätt i stridslarmet och blodbadets hetta. Du får gratis FV 10 i Hypnos och CL kan heller aldrig understiga 10.

DEMONENS STRUPE

När du öppnar din mun väller det fram mäktiga ord på ett främmande språk likt glödhet magma ur en bubblande vulkans inre, fraser som får jorden att skaka forsar ur dig som ett vattenfall. Du får, utan extra BP-kostnad, lära dig 1T6 kraftord (se nedan).

MÖRKERSYN

Du ser obehindrat i mörker. Även den mest nattsvarta mörkerverkstad eller ljusbefriade gruvgång är som ljusan dag för dig. Du kan dock inte se i magiskt ljus. Då är du lika blind som alla andra.

BANEMAN

Du hyser ett särskilt agg till en speciell ras eller folkslag (dvärgar, alver, högländare eller mulvaker), ett agg som i stridens hetta gör dig till en fruktansvärd motståndare. Du får +5 i CL på allt du företar dig i strid mot dina ärkefiender.



PROJEKTILPARERING

Din extrema reaktionssnabbhet gör att du kan parera pilar, sabranska kastdolkar och wongosiska slungstenar lika lätt som andra parerar ett illa riktat hugg från en goblinräfsa. För att parera projektil- eller kastvapen krävs att man använder ett svärd, en sköld eller ett stångvapen.

MÖRKERMÄSTARE

Du tillhör en av de lyckligt utvalda som har fått möjlighet att förkovra sig i dödandets sköna konst under ledning av de Hängivnas främsta krigsherrar vid någon av mästarordnarna. Du erhåller, utan extra BP-kostnad, de förmågor som lärs ut vid en (1) av mästarordnarna (se nedan).

VAPENMÄSTARE

Skickligare krigare, mer naturlig vän med det blanka bladets knivskarpa egg, än du står knappast att finna innanför Chronopias murar. Du föddes praktiskt taget med en chronosklinga i varje hand och en parerdolk i din mun och får därför dubbel grundchans på alla vapenfärdigheter.

BESTENS HAND

En av dina händer är märkt av de Mörka gudarnas inflytande. Du kan, till en kostnad av 2 PSY-poäng, förvandla den till en stor, kloförsedd monsterhand täckt av tjocka gröna fjäll. Handens klor gör 1T8+SB i skada och används med färdigheten Slagsmål.

SEKTMEDLEM

Du tillhör en av de otaliga små obskyra sekter som lever sitt eget liv inom det Hängivna maskineriet, och som inte på något sätt är varken godkända eller omtyckta av de Hängivnas råd. Om sanningen om era små sammankomster skulle nå någon längre upp i hierarkin skall du vara lycklig om du överlever så länge att du hinner bli deporterad till Klyftan.

MÖRKERBLIXT

I din kropp samlas mörka krafter som du kan kanalisera i kraftfulla mörkerblixtar som slår ut från dina händer och dina ögon. Mörkerblixtarna gör 1T4 i skada per spenderad PSY-poäng. Icke-magiskt skydd får sin abs halverad. CL för mörkerblixten är lika med PSY och kan höjas genom erfarenhet på sedvanligt sätt.

VILDDJURET
Du är en best. I din kropp bor ett ohämmat vilddjur som vill tränga ut och ta kontroll över dig, dina känslor, dina tankar och dina sinnen. Du har ett vilddjurs gula, smala ögon, ett vilddjurs kraftiga huggtänder (1T8, halv SB) och ett viljdurs långa, kloliknande fingrar (1T6). I stridens hetta är det lätt hänt att du ger efter för dina djuriska impulser och gör saker du kanske inte borde ha gjort...

STÅLHUD
Din hud är tjock och hård, så torr att den på sina ställen ser ut att börja spricka, men fungerar trots det som ett utomordentligt skydd mot fiendens attacker. Stålhuden har abs 5.

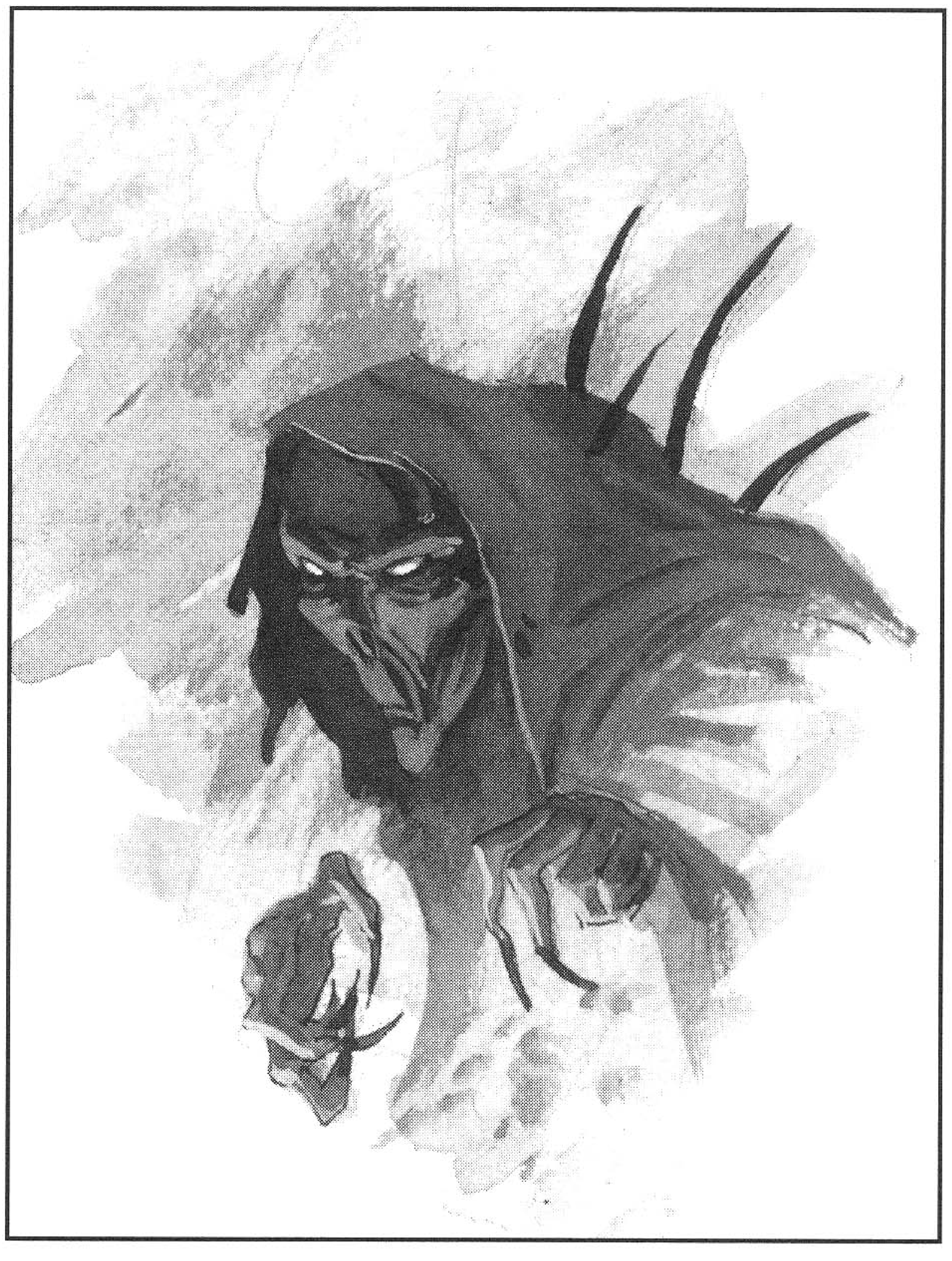
BASTARDMAGIKER
Du är inte bara en farlig mörkerkrigare, utan också en hyfsad magiker. Du får från början gratis FV 5 i en valfri magiskola. (Även mörkermagisk, och om du vill får du också lära dig besvärjelser).

ELDFÖDD
Du är född i eldens tecken och därför totalt immun mot alla former av eld, även magisk. Du kan vandra fullständigt oberörd genom en flammande ordensborg, ett övertänt värdshus eller en dvärgisk smedja där allt gått fel. Tänk på att förmågan inte utsträcker sig till dina ägodelar – elden hettar upp en metallrustning, sätter eld på papper och pergament, tyg, sköldar av trä och oförsiktiga ulvars lurviga päls.

EXTREMT SMÄRTTÅLIG
Du kan förlora mer blod än de flesta andra innan du går ned på knä inför din överman. Kroppspoäng ökar med 50%.

BLODTÖRST
Du älskar blod betydligt mer än du älskar blommor. Du är besatt av det i alla dess former och kan utan svårigheter känna lukten av det på upp till PSYx5 meters håll. Om du får tillfälle att skada en levande person, att se blodet flyta, måste du lyckas med ett PSY-slag för att inte omedelbart skrida till verket. CL modifieras givetvis efter omständigheterna.

AVFÄLLING
Du var en gång Hängiven, men du har fallit utanför ramen och är nu ett jagat byte. De som du skulle styra världen tillsammans med är nu ute efter ditt huvud, helst stilriktigt spetsat på en påle. Du kan ha lämnat den Hängivna gemenskapen av fri vilja, för att du insåg att Karons budskap kanske inte var det bästa, eller så har du blivit utslängd och helt enkelt hunnit fly, innan de slängde bort ditt liv också.



KARONS MÄRKE
Du kan om du lyckas etablera kroppskontakt med ditt offer samt övervinna dennes PSY med din egen på motståndstabellen, prägla den olycklige med Karons märke. Bäraren av Karons märke är extremt mottaglig för Hängiven magi och retorik och chansen att lyckas övertala eller vinna en kamp PSY mot PSY med någon som är märkt ökar med 5.

HAMNSKIFTARE
Du är en hamnskiftare av första graden, med allt vad det innebär. Hamnskiftare beskrivs mer ingående nedan.

LIVSUTSUGNING
Genom att etablera kroppskontakt med ditt offer och övervinna dennes PSY med din egen på motståndstabellen kan du suga ut 1T4 FYS eller 1T4 PSY per stridsrunda. Offret får göra ett motståndsslag varje stridsrunda. Om offrets FYS eller PSY når noll är den olycklige död. De utsugna poängen tillfaller dig och påverkar KP och färdighetsvärden, men försvinner med en takt av ett per timme.

MÖRKERLORD
Du är en av de mystiska tio, en av de som fattar de avgörande beslut som i slutändan förmodligen kommer att påverka hela den kända världens folk, ja, kanske till och med folk på andra sidan Multiversum. Nu har du dock valt att för en längre tid stiga ned bland de vanliga dödliga för att ställa en del saker och ting till rätta. Du får 60 extra BP för att göra din rollperson extra mäktig.

MAGISK IMMUNITET
Du är fullständigt immun mot alla former av magi, vilket är både bra och dåligt. Du kan visserligen inte skadas av magiska attacker eller magiska vapen, men du kan å andra sidan inte heller hjälpas av besvärjelser som HELA eller FLYGA. Du kan inte heller ha några som helst nekrologiska implantat, men du kan använda nekrologiska vapen.

KARONS SON
Du är utvald av din gudomlige härskare Karon att utföra stordåd, att leda de Hängivna till en triumfatorisk seger över den övriga världens underlägsna folk. Han står alltid vid din sida och är beredd att bereda en väg genom den chronopiska historien för ditt namn, skrivet i guld bredvid hans.

Hamnskiftare

I de Hängivnas led finns det många varelser med besynnerliga, magiska och övermänskliga förmågor. Mest fascinerande är kanske de förvridna och hemlighetsfulla hamnskiftarna, som kontrollerar sin kropp lika väl som en krukmakare sin lera eller en vapenmästare sin klinga. De mest kända av hamnskiftarna är de skickliga lönnmördarna fedawi, men de står också att finna inom andra skikt av det Hängivna maskineriet. Det finns Edsvurna, tempelherrar, gesanter och tempelväktare som är hamnskiftare.

Som hamnskiftare kan man nå olika grader, och ju högre man stiger, ju mer fulländad kontroll får man över sin kropp, desto större blir de förändringar man kan åstadkomma, desto mer påtagliga och fantasieggande blir metamorfoserna.

FÖRSTA GRADEN

Vid hamnskiften av första graden är förändringen inte så stor, men ändå ytterst påtaglig. Man kan inte missta sig på vad som håller på att hända. Alla förändringar kostar 1 PSY per minut. Han kan:

- Växa huggtänder (1T8, halv SB) och klor (1T6), samtidigt som ansiktet förvrids i ett lätt rovdjursleende. Klorna och tänderna används med färdigheten Slagsmål.
- Öka eller minska STY, STO och FYS med upp till 2.
- Låta huden bli läderartad och aningens luden, vilket ger en naturlig abs av 1.
- Låta ögonen gulna, pupillen suddas ut och därigenom erhålla den särskilda förmågan Ormöga (se ovan).

ANDRA GRADEN

När man når andra graden kan man driva sin kropp till tillstånd som blir djuriska, brutala, tillstånd där den gnutta mänsklighet som från början fanns helt har suddats ut. Alla förändringar kostar 1 PSY per timme. Han kan:

- Låta huden hårdna och bli läderartad (abs 2).
- Ta formen av en ulv (se Väsen).
- Växa ett snurrat horn, lika vasst som en högländsk ryttarlans i pannan (skada 1T10, BV 15, används med färdigheten Slagsmål).
- Förlänga armar och ben med upp till en meter.
- Öka eller minska STY, STO och FYS med upp till 5.
- Omforma sin kropp så att den får kroppsbyggnaden och utseendet hos en humanoid som hamnskiftaren stått i fysisk kontakt med. Han kan även imitera rösten.
- Växa fladdermusvingar av läderliknande hud, vilka med fördel kan användas för glidflygning mellan Chronopias ståtliga men stundtals farligt skeva torn. (För färdigheten Glidflygning se *Svärd och svartkonst.*)

TREDJE GRADEN

En hamnskiftare av tredje graden kan göra i stort sett vad han vill med sin kropp, ingenting är omöjligt. Han besitter demoniska krafter av ett slag som inte lämnar någon oberörd. Förändringar sker utan PSY-kostnad. För varje timme utöver PSY/2 timmar i en hamn måste hamnskiftaren lyckas med ett PSY-slag för att inte fastna. Om en hamnskiftare fastnar i en form kan han endast befrias med kraftfull magi. Han kan:

- Låta huden bli läderartad, vilket ger ett naturligt abs av 4.
- Låta en kam av långa, spetsiga ben växa ut genom ryggraden. Spikarna gör 1T8 i skada och är försedda med ett nervgift STY 12.
- Ta formen av en svart gargoyl (se *Magi i Chronopia*).
- Låta armarna ombildas till svärd av ben (2T8, BV 11).
- Förlänga armar ben eller hals med upp till två meter.
- Låta kroppen lösas upp i en svagt grönskimrande dimma (förflyttning F10) som spårlöst försvinner i den chronopiska natten.
- Öka eller minska STY, STO och FYS med upp till 10.

Nya färdigheter

BEDÖMA MOTSTÅNDARE

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: FÖRDÖMD

GRUNDEGENSKAP: INT

I strid är det extremt viktigt att veta vilket motstånd man möter, så att man inte tar sig vatten (eller något annat, betydligt dödligare) över huvudet. Bedöma motståndare låter användaren avgöra motståndarens KP, FV, eventuella särskilda förmågor o s v genom att avläsa dennes rörelsemönster. Om man har färdigheten kan man anstränga sig för att dölja sin skicklighet och då får motståndare ett CL-avdrag lika stort som differensvärdet. Ett lyckat slag för Bedöma motståndare ger användare en någorlunda korrekt uppfattning (±0-20% beroende på differensvärdet) om motståndarens förmåga.

KRIGSMASKINER

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: NEKRAT

GRUNDEGENSKAP: INT

De Hängivnas synnerligen skickliga tekniker, väl bekanta med den mörka teknologin, har skapat otaliga fasansfulla krigsmaskiner som kräver extremt djupa insikter för att låta sig manövreras. Inte vilken Hängiven som helst kan ta plats i en stålgigant och manövrera den fram över slagfältet. Färdigheten Krigsmaskiner används för att bruka de Hängivnas krigsmaskiner, exempelvis de jättelika tornbräckorna och nekraternas stålgiganter eller nekromagernas mörkerkolosser.

Färdigheten tillämpas givetvis på olika sätt för olika krigsmaskiner. För flamkatapulterna används den för att rikta attacken, för stålgiganter används den både för att manövrera giganten (röra sig fram över slagfältet) och för att använda sig av dess beväpning (angripa i närstrid, krossa högländare under de stålskodda stridskängorna.

KUNSKAP OM RELIGION

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: EDSVUREN, FEDAWI, FÖRDÖMD, GESANT, KÄTTARE, MOER, MÖRKERPRÄST, NEKRAT, RENBLODIG KRIGSHERRE, TEMPELVÄKTARE, ULVRYTTARE.

GRUNDEGENSKAP: INT

Kunskap om religion (Karon) är en B-färdighet, där ett lågt värde visar att man ännu inte har nått full insikt i de djupare mysteriet. Man har inte fått tillfälle att skåda den svarta sanningen. På de lägre nivåerna lärs endast de officiella delarna av religionens budskap ut. Om man som icke-Hängiven försöker ta del av det religiösa budskapet måste man för varje B-FV man uppnår lyckas med ett normalt PSY-slag, eller trollbindas av budskapet. Har man väl ryckts in kan man endast befrias ur Karons grepp med hjälp av magi.

B1 – Novisen är bekant med budskapet så som det delges Chronopias befolkning. Han har hört ord som Fredens gyllene era och den illvillige tvillingen, men han förstår inte riktigt dessa frasers innebörd. Karon är den ljusa lyckobringaren.

B2 – Novisen känner till det mesta som är värt att veta om religionens officiella sida. Hans kunskaper är så stora att han kan hålla mindre predikningar och brandtal, värva medlemmar till de Hängivna genom att argumentera övertygande för att allt det hemska som berättas bara är illvilliga försök till smutskastning av den enda sanna läran.

B3 – Novisen känner till allt som är värt att veta om religionens officiella budskap, om förhistorien, hur Karon orättfärdigt tvingades i exil av sin förrädiske bror o s v. Han börjar också ana att det finns en djupare sanning bortom den sanning som delges folket, att det finns ett mörkare, sannare budskap dolt bakom de fina formuleringarna.

B4 – Novisen är inte längre en novis, utan har nått bortom den officiella sanningen, börjat vända Nekronomicums sanna blad och skymtat mörket bortom ljuset. Han vet att det som folket hoppas skall vara sant är en lögn, men han oroar sig inte. Det är inte alltid som folket vet sitt eget bästa, och den sanning han och hans Hängivna bröder och systrar bär med sig är ett budskap om frälsning, även om många oturligt nog, tack vare av sina av Chronopias ogästvänliga atmosfär förmörkade sinnen, kommer att ta det som en förbannelse och omöjliggöra sin egen paradisfärd.

B5 – Den Hängivne har skådat den Svarta sanningen i botten av den skrikande avgrunden. Han vet att Karons budskap är det enda sanna, trots att han har insett det fruktansvärda i det. Han vet att världen måste gå under om den inte låter sig kuvas. Han vet att verklighetens sönderslitande är den yttersta vägen till fullständig befrielse, det enda sättet att kasta av sig den perverterade världens bojor. Om inte världens folk kan förstå sanningen när den uppenbaras inför dem, måste de utplånas, förslavas och bli Karons redskap på vägen till andra världar.

RETORIK

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: GESANT

GRUNDEGENSKAP: INT

För en Hängiven är det oerhört viktigt, kanske viktigare än för andra chronopier att kunna lägga sina ord rätt, att på ett underfundigt, lättförståeligt och mycket övertygande sätt framlägga sina ståndpunkter utan att för den sakens skull uppröra någon eller såra någons känslor. Det gäller att kunna bädda in giftiga budskap i knivskarpa formuleringar, så skarpa att det inte känns när de skär genom ens pansar och in i köttet. Det handlar inte bara om att övertyga, att vara påstridig och få folk att göra som man vill (det finns det andra betydligt mer handgripliga metoder för) utan att på ett otadligt sätt framföra vedervärdiga ståndpunkter. En god retoriker kan underbygga tesen "Alla dvärgar måste dö, för de är smutsiga" med ett hundratal goda argument, ordnade i en fullkomligt ogenomtränglig struktur. Att Övertala någon är en fråga om att vara karismatisk, en god retoriker kan fullständigt sakna utstrålning. Det är vad som sägs, inte hur det sägs, som är det viktiga.

ULVRYTT

De Hängivna ulvryttarna är beryktade för sin stora djärvhet, stundtals på gränsen till dumdristighet, när de på sina stora, grå och vildsinta ulvar rusar fram över slagfältet på jakt efter Karons fienders blod. Det finns inget tilltag, ingen manöver som är för våghalsig för dem, inget som är för halsbrytande för att utföras i stridens hetta när de virvlar runt sina fiender likt argsinta eldsgetingar kring den oförsiktiga honungsinsmorde goblin som råkat hamna utanför deras bo hängandes från en balkong med händer bakbundna och ett rep fäst i käken för att hålla munnen på vid gavel. Den enda skillnaden är



Handling	Modifikation
ATTACKERA/PARERA	±0/-1
HOPPA MED ULV	VARIERAR
HOPPA FRÅN ULV	-2
HOPPA	-5
KRAFTIG UNDANMANÖVER	-3
RIDA SITTANDE BAKLÄNGES	-2
RIDA STÅENDE	-8
TVÄRVÄNDNING	-6
HÄNGA SIG UNDER ULVEN	-4
HÄNGA SIG UT FRÅN ULVEN	-4
ULVEN SOM SKÖLD	-2
PLOCKA UPP FÖREMÅL	-5

att ulvryttarna sticker betydligt hårdare än eldsgetingarna. Ulvryttarna använder sig inte av någon sele, sadel eller betsel av något slag. De klamrar sig fast med sina kloförsedda händer i ulvarnas yviga päls och kommenderar ulvarna på telepatisk väg.

Dessa regler går givetvis utmärkt att använda för hästburna rollpersoner om SL finner det lämpligt. Tänk på att vissa av modifikationerna kan behöva modifieras något. Det är betydligt svårare att plocka upp ett föremål från en hästrygg än en ulvrygg – ulven har kortare ben och befinner sig därför närmare marken.

ATTACKERA/PARERA

En sedvanlig närstridsattack från ulvryggen (värdet efter snedstrecket gäller för projektilvapen). Kräver givetvis att motståndaren finns inom räckhåll för attacken. Är motståndaren på för långt avstånd kan någon annan manöver lämpligen användas för att förlänga räckvidden. Attacken modifieras då med samma värde som den aktuella manövern. (Om man hängandes ut från ulvens sida attackerar någon får man alltså –4 på attacken). Projektilvapen som kräver mer än en fri hand kan endast avfyras sittande.

HOPPA MED ULV

Hoppa med ulv är en manöver som används för att hoppa över hinder av de mest skiftande slag (stupade fiender, breda klyftor, murar, gatustånd och taggförsedda grindar). Hur stor CL modifikationen blir avgörs från gång till gång av SL. Att hoppa över en mur av argsinta gobliner eller upprörda wongoser är inte särskilt svårt (–2), men att i full karriär slunga sig över ett troll som blockerar vägen är betydligt mer problematiskt (–6). Har man otur kan man stoppas halvvägs av en välriktad trollsving med en lungmosare och få den stora äran att bli en del av den expressionistiska chronopiska gatukonsten.

HOPPA FRÅN ULV

Hoppa från ulv är en mycket populär och ofta använd manöver av ulvryttare som föredrar att möta sina motståndare på samma nivå. Den kan användas för att kasta sig från en ulv till en annan, kasta sig från en ulv till en sekuda som flaxar förbi, hoppa upp och ta tag i en flaggstång eller en valvbåge eller helt enkelt bara kasta sig av, in i en gränd eller en avskrädeshög för att skaka av sig sina förföljare. Givetvis är det också här rekommendabelt att SL modifierar CL efter tycke och smak.

HOPPA

Ulvryttaren hoppar upp i luften, gör några stilfulla, sträckta volter för att några sekunder senare åter sitta på ulvryggen. Manövern används ofta för att ta sig förbi svårforcerade eller låga hinder på Chronopias bakgator. Den kan också användas för att undvika attacker. Ulven brukar inte ha några större problem att hålla huvudet lågt när den rusar under gatustånden och dess ryttare kan då välja att göra en stilfull kullerbytta över granatäpplena och salladshuvudena istället för att riskera att få pannan inslagen.

KRAFTIG UNDANMANÖVER

Ett tvärt kast, där ulven och dess ryttare byter riktning (90°). På Chronopias gator, bland de vindlande gränderna, i de smala trapporna och i folkmyllret på torgen är det en mycket användbar manöver för att lura efterhängsna stadsvakter, hökar eller hämndlystna alvynglingar.

RIDA SITTANDE BAKLÄNGES

En manöver som är precis vad det låter som. Ulvryttaren sitter bak–och–fram på ulvryggen, med sin egen ryggtavla i färdriktningen. Användbar om man vill beskjuta påstridiga förföljare. Det gäller bara att inte glömma bort att man inte har ögon i nacken och att man måste föra en ständig och levande dialog med ulven. Annars är det lätt hänt att man plötsligt träffas av något hårt i nacken, slungas till marken och får sticka näsan i det chronopiska gatudammet.

RIDA STÅENDE

Ibland, inte ofta men ibland, kan det vara bra att stående på ulvryggen kunna flyga fram genom Chronopias gator och gränder. Rida stående är en förutsättning om man skall använda Hoppa eller Hoppa från ulv för att nå ett mål som är mer än en meter ovanför en. Om inte annat är det en ganska imponerande manöver (och i Chronopia är inte folk i allmänhet särskilt lättimponerade).

TVÄRVÄNDNING

Ulvryttaren gör ett extremt tvärt kast med och ulven och vänder den rakt om (180°). Används när man beslutat sig för att ta upp kampen med sina förföljare eller när ens väg plötsligt blockeras av femton svartmuskiga hyrsvärd från Bolts svartyxor eller Trolljänget.

HÄNGA SIG UNDER ULVEN

Ulvryttaren klamrar sig fast i pälsen under ulvens mage och hänger där, väl dold för den som betraktar ulven på avstånd (–5 i CL i Finna dolda ting), särskilt som inte ulvryttaren själv är särskilt hårlös. Det är också extremt svårt (–8) att träffa någon som hänger under en ulv.

HÄNGA SIG UT FRÅN ULVEN

Att hänga sig ut från ulven är ett utmärkt sätt att förlänga sin räckvidd och nå motståndare med längre räckvidd som försöker hålla sig på behörigt avstånd från ulven och dess ryttare, för att försöka slita ned andra beridna motståndare från sina riddjur eller helt enkelt bara för att få ett stadigt grepp om en motståndare innan man lämnar tryggheten på ulvens rygg för att slå klorna i sin fiendes bepansrade ryggtavla.

ULVEN SOM SKÖLD

Ulvryttaren klamrar sig fast vid sidan på ulven för att skydda sig själv från angrepp från dess motsatta sida. En eventuell angripare CL modifieras med minst –5. Om angriparens vapen har kort räckvidd (kortsvärd, tabrisk klinga, chronosklinga) är det möjligt att det helt enkelt är omöjligt för honom att träffa ulvryttaren. Han får helt enkelt hålla tillgodo med ulven.

PLOCKA UPP FÖREMÅL

Konsten att rätt och slätt plocka upp föremål (vapen, troféer, avhuggna huvuden, kålhuvuden, tappade kejserliga dubloner, sabranska fezer eller olydiga småbarn) från marken under hög hastighet. CL modifieras p g a föremålets storlek, form och tyngd, hur smal gatan är, siktförhållanden och annat.

Mästarordnarna

De Hängivna har inga kändare svärdskolor, inga legendariska vapenmästare i sina led, men deras krigare, de Edsvurna, de Fördömda, ulvryttarna och moerna är ändå kända för sina övernaturliga, nästan magiska skicklighet i strid. Anledningen till detta står att finna i mästarordnarna, brödraskap uppbyggda kring de Hängivnas främsta krigsherrar, makalöst skickliga svärdsmän av yppersta mystiska skolning, som för sina väl dolda kunskaper vidare till utvalda Hängivna krigare, vilka tempelherrarna och mörkerlorderna ansett som särskilt lämpliga för uppgiften att bli strålande hjältar, starka och slagkraftiga förebilder för de unga chronopier, som skall leda de Hängivna och den kända världen in i Fredens gyllene era.

De tekniker som lärs ut vid skolorna bygger på tusenåriga hemligheter, vars utlärande omgärdas av minutiös sekretess och ett hemlighetsmakeri som inte kan finna sin like innanför Chronopias murar. Inte en otrogen har under över femhundra år satt sina fötter innanför murarna på något av citadellen – de mäktiga mästarordnarnas ordensborgar.

Men det är inte bara de Hängivna som kan få åtnjuta privilegiet att bli tränade till fulländning av krigsherrarna. Hemligheterna ligger öppna även för vanliga dödliga, men allting har sitt pris och det pris man får betala för de Hängivnas hemligheter blir alltid högre än man först trodde. Oftast blir man aldrig kvitt sin skuld, utan den bara växer med åren.

Systemet baserar sig på tjänster och gentjänster. Krigsherrarna delar med sig av sina hemligheter om eleven lovar att utföra ett visst antal tjänster åt orden. Det kan röra sig om allt från bestialiska lönnmord på alvfurstar och förödande mordbränder i Stubbstan till tillsynes oskyldiga kuriruppdrag ned till Wongostan.

Här beskrivs först förmågorna med BP-kostnad och sedan följer kortfattade beskrivningar av ett mindre antal mästarordnar med uppgifter om bland annat mästare, läge och kostnad för träningen.

Förmågor

De förmågor som lärs ut vid svärdsskolorna är mycket kraftfulla förmågor som gör användaren till en extremt farlig krigare, en svärdsman som även tuffa hyrsvärd från Klingornas allians gärna avstår från att möta i strid. Om man som mörkerkrigare vill börja spelet med förmågor går det bra att köpa förmågorna för BP, men tänk på att det alltid måste finnas en rimlig förklaring till varför din rollperson besitter de kunskaper han gör. Det är helt enkelt inte trovärdigt med en mörkerpräst som spenderat hela sitt liv vid mästarordnarna. När skulle han i sådana fall fått tid över till sin andliga träning och förkovring i den mörka läran?

De förmågor som är attacker har samma CL som mörkerkrigarens FV i det aktuella vapnet. Övriga förmågor lyckas automatiskt, utan att man behöver slå för att lyckas.

Förmåga	BP
BERGETS KRAFT	7
DÖDSBRINGARE	10
KROPP AV STÅL	8
LUFTDANS	6
MARTYRENS HÄMND	10
NEDSLAGNING	4
OMVÄNDELSE	8
SKÖLDKROSSARE	6
SPÖKVAPEN	10
STYMPARE	7
VINDDANSARE	5

BERGETS KRAFT

Förmågan låter krigaren stå oerhört stadigt på marken, ingenting, inte ens en skenande mastodont kan rubba honom från hans plats. En förmåga som visat sig oerhört användbar vid uppgörelser i Klyftan, på ordensborgsmurarnas krenelering och framför allt på Kämparnas piedestal.

DÖDSBRINGARE

Om attacken lyckas och tränger genom rustningen faller den olycklige död till marken. Han kan räddas åter till livet om han får läkarvård eller HELAS inom FYS stridsrundor.

KROPP AV STÅL

Mörkerkrigaren kan genom att under extrem koncentration spänna samtliga muskler i sin kropp få den att stelna, att bli som en kropp av stål (abs 15). Användandet av förmågan kostar 1 PSY per SR.

LUFTDANS

När mörkerkrigaren slåss ser det nästan ut som hans dansar fram en knapp decimeter ovanför marken (vilket han faktiskt gör till en kostnad av 1 PSY varannan SR). En luftdansare påverkas inte av underlaget och har +3 i CL och skada på sina närstridsattacker.

MARTYRENS HÄMND

En något udda förmåga som låter mörkerkrigaren för en kostnad av 3 PSY-poäng per gång absorbera skadan av sin motståndares attack och kanalisera den i sin nästa attack, vars skada alltså ökar med lika mycket som mörkerkrigaren själv egentligen skulle ha tagit i skada. Den mest klassiska replikväxlingen torde ha utspelat sig mellan den dvärgiske klanfursten Berdan och en av de Hängivnas krigsherrar under slaget vid Kundelspasset. Krigsherren uppmanade hela tiden Berdan att slå honom med sin vredesyxa, vilket han till slut gjorde. När slaget, vilket normalt skulle kluvit vilken krigare som helst i två lagom stora delar, väl kom log krigsherrren oberörd och sedan bokstavligen krossade han Berdan till en liten rykande hög av köttslamsor och benflisor.

NEDSLAGNING

Mörkerkrigaren försöker slå omkull istället för att skada sitt offer. Om slaget träffas, multipliceras skadan med två och sätts mot offrets SMI+STO på motståndstabellen. Om anfallaren vinner kampen slungas motståndare 1T6 meter bakåt. Attacken gör halv skada. Användandet av förmågan kostar 2 PSY.

OMVÄNDELSEN

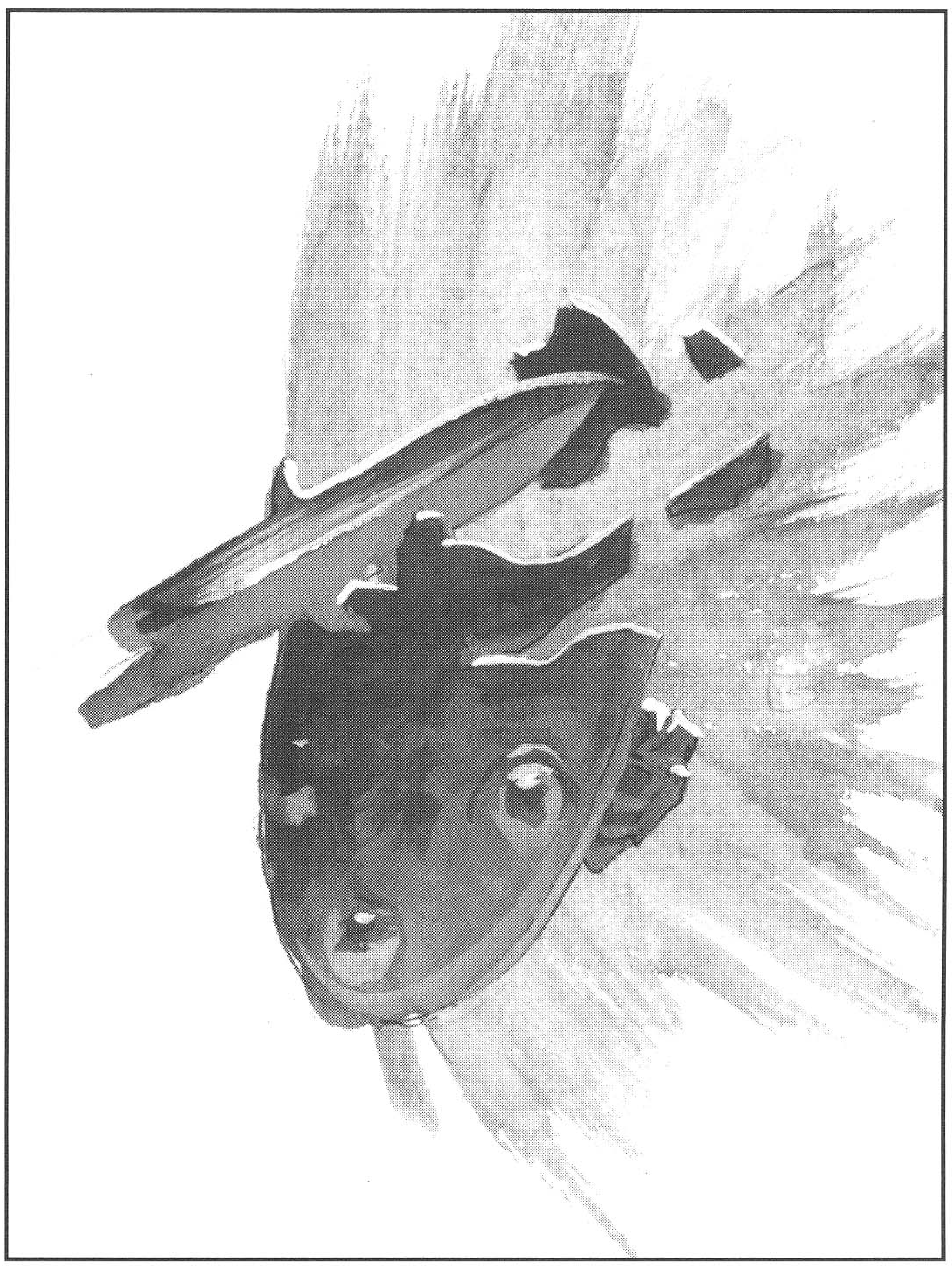
Omvändelse handlar inte om att uppenbara den Hängivna läran för någon, utan att få en projektil att återvända till sitt utgångsplats. Om omvändelsen lyckas (kostar 1 PSY) träffar projektilen skytten, eller annat valfritt mål i siktlinjen. Projektilen gör normal skada.

SKÖLDKROSSARE

En brutal attack riktas mot motståndarens sköld, i avsikt att göra brasved eller skrot av den. Om attacken lyckas och gör minst ABS/2 i skada flyger skölden i tusen bitar. Förmågan kostar 3 PSY att använda.

SPÖKVAPEN

Mörkerkrigaren koncentrerar sig och får sitt vapen att suddas ut, bli till ett skimrande stoftmoln; ett spökvapen. Spökvapnet tränger igenom väggar, dörrar, rustningar och andra döda föremål men gör fortfarande skada på levande varelser. Förmågan kostar 3 PSY per SR att aktivera.



STYMPARE

Mörkerkrigaren riktar en attack mot en valfri kroppsdel. Om attacken lyckas blir kroppsdelen automatiskt kritiskt skadad (om du har tillgång till Vapen och rustningar kan du krydda händelsen med hjälp av tabellerna i kapitel 5: Kritiska träffar). Förmågan kostar 4 PSY per tillfälle.

VAPENBRYTARE

Attacken riktas mot vapnet, inte motståndaren. Om skadan överskrider vapnets brytvärde bryts vapnet; det splittras som en ölkagge under en mastodontfot. Attacken gör +2 i skada och kostar 1 PSY. Effekten är kumulativ.

VINDDANSARE

Vinddansaren är exceptionellt svår att träffa i närstrid, där han flyger fram som en virvelvind mellan sina motståndare (till en kostnad av 1 PSY varje SR). Alla attacker mot mörkerkrigaren har –5 på CL.

Mästarordnar

Mästarordnarna beskrivs samtliga efter följande mönster:

ORDENS NAMN

MÄSTARE: *Namnet på ordens övermästare.*

LÄGE: *Var i de Hängivnas stad orden är belägen.*

RASER: *Vilka raser som tillåts träna vid orden.*

FÖRMÅGOR: *Vilka förmågor som lärs ut vid orden.*

TRÄNING: *Modifikation till det antal månader det tar att lära sig en förmåga vid orden. Vid träning under en mästare med modifikationen '–' tar det lika många månader att lära sig förmågan som den kostar BP att förvärva innan spelet börjat.*

KOSTNAD: *Hur många tjänster man förbinder sig att utföra åt orden för att få fullfölja träningen av en (1) förmåga. Antalet tjänster fördubblas om kostnaden för förmågan är 9 eller högre. Vanligen delas tjänsterna upp under lärotiden.*

DEN SANNA TVILLINGENS ORDEN

MÄSTARE: *Krigsherren Adeier*

LÄGE: *Vid korsningen Elfte nordliga avenuen/Nionde östra boulevarden.*

RASER: *Endast Hängivna.*

FÖRMÅGOR: *Dödligt hugg, Martyrens hämnd, Vinddansare*

TRÄNING: –2

KOSTNAD: *Gratis för särskilt utvalda Edsvurna.*

KEIERORDEN

MÄSTARE: *Övermästare Ignatio Keier*

LÄGE: *Vid korsningen Sjätte södra avenuen/Tredje östra boulevarden.*

RASER: *Ej orcher, gobliner, troll, högländare, dvärgar och alver.*

FÖRMÅGOR: *Bergets kraft, Stympare,*

TRÄNING: –

KOSTNAD: *Två ospecificerade 'tjänster' per förmåga.*

LJUSBRINGARENS ORDEN

MÄSTARE: *Krigsherren Jhovain*

LÄGE: *I Ljusbringarnas citadell vid Karonparaden i Södra staden.*

RASER: *Endast människor.*

FÖRMÅGOR: *Kropp av stål, Sköldkrossare och Stympare.*

TRÄNING: +2

KOSTNAD: *Tre ospecificerade 'tjänster' per förmåga. Ljusbringarens orden har ett ingående samarbete med vissa tempelherrar och låter dem utnyttja deras adepter.*

MÖRKA MÅNENS BRÖDRASKAP

MÄSTARE: *Okänd*

LÄGE: *I det Svarta citadellet*

RASER: *Endast moer*

FÖRMÅGOR: *Omvändelse, Sköldkrossare och Vapenbrytare.*

TRÄNING: –1

KOSTNAD: –

QUERENTI BRÖDRASKAP

MÄSTARE: *Lord Querens, föredetta Edsvuren krigsherre*

LÄGE: *I Querenska palatset i Norra staden.*

RASER: *Samtliga.*

FÖRMÅGOR: *Bergets kraft, Martyrens hämnd och Vinddansare.*

TRÄNING: +4

KOSTNAD: *Två ospecifierade tjänster per förmåga.*

RÖDA FANANS MÄSTARORDEN

MÄSTARE: *Övermästare Nien*

LÄGE: *Vid korsningen Nionde södra avenuen/Fjärde västra boulevarden.*

RASER: *Ej högländare, dvärgar och alver.*

FÖRMÅGOR: *Nedslagning, Spökvapen, Stympare,*

TRÄNING: –

KOSTNAD: *Två ospecificerade 'tjänster' per förmåga.*

Stridsrop

De Hängivnas tempelväktare är alla begåvade med ordets kraft, de kan använda den inneboende kraften i varje ord för att få sina motståndares knän att skaka, marken under dem att skälva och himlen att ramla ned över deras huvuden. Förmågan stridsrop kostar 10 BP att skaffa om man inte är tempelväktare. CL för att lyckas med ett stridsrop är lika med PSY, om inte annat anges. En mörkerkrigare som lyckats bemästra stridsropens mysterium behärskar samtliga stridsrop. Om ni använder det detaljerade stridssystemet från Vapen och rustningar räknas ett stridsrop inte som en handling.

BESTRAFFARE

Bestraffare fokuserar all mörkerkrigarens kraft i ett enda slag, vilket automatiskt gör maximal skada inklusive eventuell skadebonus om det träffar. Rustning absorberar inte. Efter attacken kan inte mörkerkrigaren inte göra något annat än att pusta ut och hämta kraft under två stridsrundor. Kostnad: 5 PSY, CL –5.

BETVINGARE

Ett brutalt och rått skrik som om krigaren övervinner motståndarens PSY med sin egen på motståndstabellen ger den olycklige kalla kårar. Den utsatte blir osäker och får –4 i CL på allt han företar sig under de närmaste 1T6 stridsrundorna. Eventuella skador offret åsamkar andra halveras då hans armar förlorar all sin kraft. Kostnad: 2 PSY, CL –1.

GUDOMLIG VÄGLEDNING

Ett skri mot himlen nedkallar Karon och de Mörka gudarna, vilkas hjälp ökar krigarens CL för attacken med 1T4. Effekten är kumulativ. Kostnad: 2 PSY.

PARALYSERING

Om man lyckas övervinna sin motståndares PSY med sin egen på motståndstabellen, får skriket motståndaren att bli paralyserad under 1T4 SR. Kostnad: 3 PSY, CL –2.

STYRKESKRIK

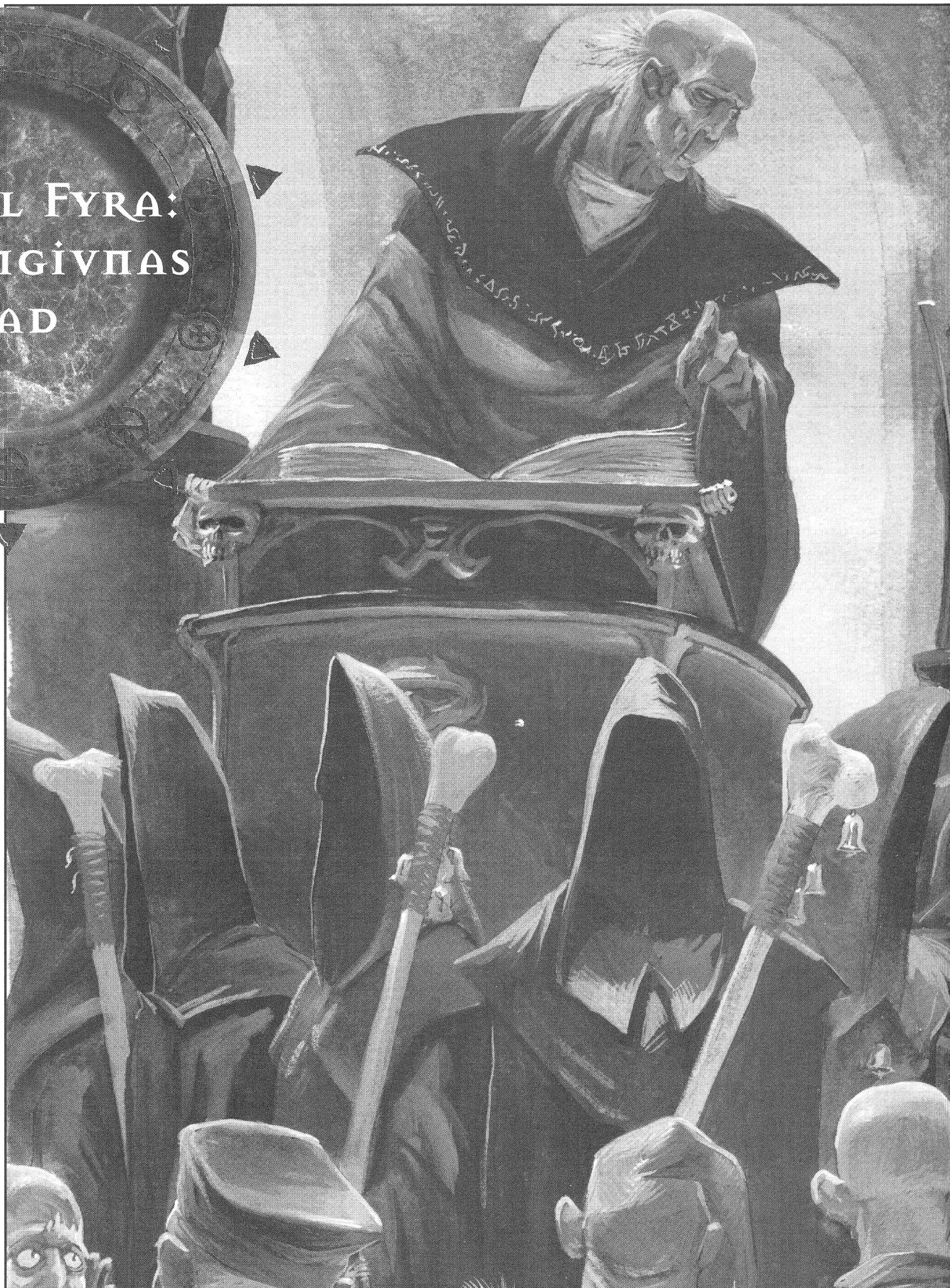
Genom att vråla så högt han någonsin kan skänker han sig själv en övermänsklig styrka – kraft nog att klyva stenblock med pannan. Skadebonusen ökar med ett 'snäpp'. Effekten är kumulativ. Kostnad: 2 PSY.

KARON HJÄLPE

När mörkerkrigarens KP börjar närma sig noll kan han genom att utstöta ett fruktansvärt skrik nedkalla Karons hjälp och läka samtliga dittills förlorade KP. Kostnad: 10 PSY, CL –10.



Kapitel Fyra: De Hängivnas stad



Du där! Se inte så stirrig ut! Hjälp? Du behöver hjälp? Tja, de flesta jag känner som någonsin stått utanför de Hängivnas tempel och sett ut som om de sett ett ser du inte igen mig förresten? Jag tänkte väl. Nej, just det. En liten missbildad krympling som pöke har varit i ett stort behov av hjälp. Kännser ut som en goblin som sprungits ned av de Hängivnas stålskodda stenhingstar, är en person man minns lika säkert som Koths hämnd. Fast nu skall vi inte diskutera kosmetika. Följ efter mig, lugnt och försiktigt. Vi vill väl inte väcka onödigt mycket uppmärksamhet, vill vi?

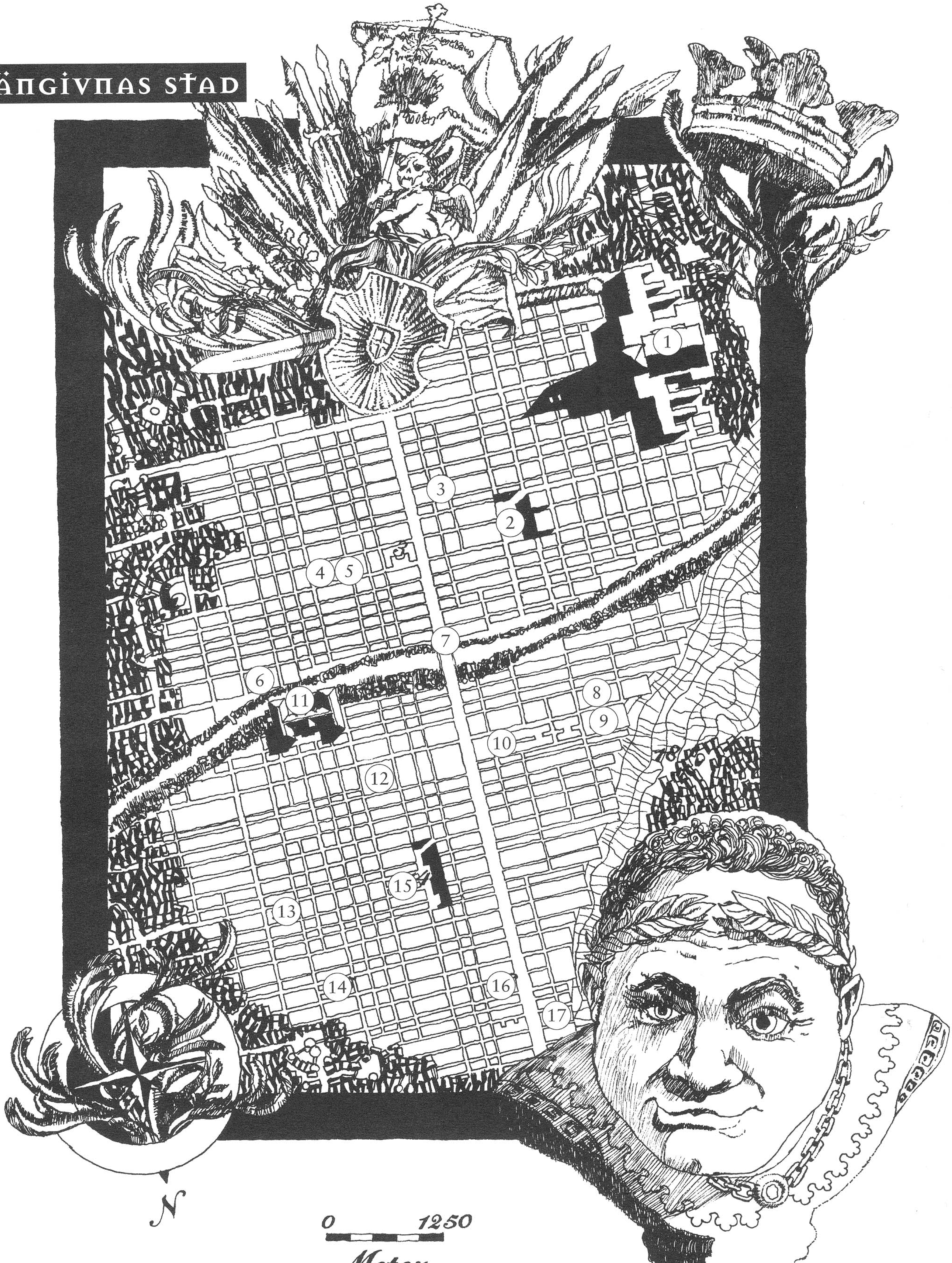
Kom med runt hörnet. In i folkmassan som har stannat för att lyssna till barnkörens unga, ljuva röster. Där blir vi inte upptäckta i första taget. Vackert? Ja, visst. Det finns ingenting som kan få hjärtats murar att smälta så som klara goss- och flickröster som sjunger om fred i världen och den kommande världsomspännande harmonin. Det sägs att till och med svartgardisterna brukar fälla en tår när de passerar något av de Hängivnas tempel och tempelkören framför hymner under ledning av en mörkerpräst eller en tempelherre. Ja, de ser sannerligen ut att vara stöpta i samma form allihop. Små leende lintottar i identiska grå tempelskoleuniformer. Ja, det är sant. De går i skolan här i templet, eller i något av klostren, flera timmar varje dag för att få höra mörkerprästernas övertygande mässande, deras berättelser om Karons ofantliga offer och hans broders enorma svek, berättelserna om Förräderiet, Skönheten och odjuret, Fångenskapen, Återuppståndelsen, Upprättelsen och den kommande Fredens gyllene era. Allt för att de när de växer upp skall bli lika goda Hängivna som sina föräldrar och tempelherrarna och mörkerprästerna själva. Men de Hängivna är inte goda? De älskar att tortera, skövla, bränna plundra och våldta? Att halstra oskyldiga sakta över öppen eld och lyssna till de plågades sång på samma sätt som vi vanliga människor njuter av en konsert med Arenateaterns kammarorkester under ledning av Wolfgang Bizt? Så det var därför du behövde hjälp. Du hade nästan låtit dig förföras av mörkerprästens lismande, förrädiska tal. Du kanske till och med hade tänkt ansluta dig till de Hängivnas välsignade skara? Jo, man tackar. Tur att du fick upp ögonen i tid. Men jag måste säga att det hade varit betydligt bättre om du inte hade låtit dig luras från början. De Hängivna har nämligen en fruktansvärd irriterande tendens. De söker upp och eliminerar, under plågsammast möjliga förhållande – en nagel, ett finger, en tå, ett öra, ett öga, en tand, en tarm i taget – alla som de tycker vet för mycket. Själv tycker jag att en död Hängiven är en bra Hängiven, men det är ingenting man vågar säga högt i de här kvarteren. Då lynchas man under ordnade förhållanden snabbare än man hinner

De Hängivnas stad

Från Tempelbackarnas (18) virrvarr av tempel, kloster, offerplatser och fristående obelisker och altare kan man blicka ned över de Hängivnas stadsdel, som i en i det närmaste fulländad symmetri, arkitektonisk konsekvens och stringens, breder ut sig vid foten av berget Silvertopp, i skuggan av Evighetspalatsets tinnar och torn. Gatorna är raka, vinklarna räta, linjerna rena, måtten och riktningarna exakta. De sträcker i nord-sydlig eller öst-västlig riktning; däremellan finns ingenting. Arkitekturen är stilren, nästan kliniskt ren, som en dvärgisk bensåg desinficerad med tokjuice, sval och i det närmaste avståndstagande i sina enorma släta kolonner som sträcker sig upp mot himlavalvet, i sina perfekta valvbågar som bär upp de svagt välvda taken, de gigantiska statyer resta över framstående Hängivna som överallt blickar ut över staden likt väktare satta att se att allt går rätt till . Allt ger en känsla av att arkitekturen, byggnadsverken är något större än de människor som hjälp till att skapa dem och som nu i sin ynklighet vandrar i dess skugga. Det gäller att se skönheten innanför utanverket, att förstå de grundläggande principer som väcker det harmoniska i symmetrin. Precis som arkitekturen är ren är gatorna rena, fasaderna rena och taken glänser när solens strålar träffar dem. I de Hängivnas stad är nedskräpning ett brott som bestraffas lika hårt som mord, och därför finns det inte heller någon brottslighet här, kontrollen är hårdare än i Stubbstan. Att i något avseende försöka jämföra de Hängivnas stad med övriga Chronopia är som att jämföra en sant ädel alvyngling med en goblin som trampats ned av en hjord skenande mastodonter.

De Hängivnas stad är fylld med strålande arkitektoniska underverk, monument över de Hängivnas storhet, ädla själar och kommande världsherravälde. Det mest kända är nog de Hängivnas tempel (1) som ligger i utkanten av staden, tillgängligt för besökare från alla den kända världens, och Chronopias också för den delen, hörn. Här ligger också Kämparnas piedestal (5), Ljusbringarnas citadell (3), Keierordens citadell (4) och Forum Sanctum (2), där man ofta håller utomhusmässor av enorma proportioner för att hylla Karon. Det enda som bryter den strålande symmetrin, som bringar oreda i den Hängivna ordningen, är den enorma klyfta som löper rakt genom staden och delar den i Norra och Södra staden. Klyftan kan endast korsas med linbana eller genom att vandra över Harmonins bro (7) (förklaras närmare nedan). Vid klyftans rand ligger det Svarta citadellet (11), moernas ordensborg och Vansinnets salar (6). I Norra staden kan man också stoltsera med sådana arkitektoniska underverk som Försonelsens torg (14), där två jättelika pelare, försedda med magiska bojor, har uppförts för att en gång tjäna som den illvillige tvillingen Kalebs fängelse. Vid Silvertopps fot ligger mäster Viers mörkerkloster (8), den Sanna tvillingens ordens citadell (13), Querenska palatset (17) och Hyllningarnas salar (9 och 10), där man gjort plats för kopior av alla de statyer och målade porträtt föreställande de Hängivnas hjältar och ledare som någonsin gjorts. I Norra staden ligger även ordningsmaktens högborg (12), den alviska ambassaden (15) och det sabranska och marajiputtiska konsulatet (16).

De Hängivnas stad



De Hängivnas tempel

De Hängivnas tempel är en av Chronopias i särklass mest storslagna byggnader, i storlek, skönhet och prakt överträffat endast av Arenan och Evighetspalatset, där kejsaren själv residerar. De Hängivnas tempel är inte bara ett strålande monument över deras makt, med sina enorma skulpturpelare, stilrena valvbågar, otaliga kapitäl, storslagna inredning och bländande glans vittnar det onekligen om att dess uppförare är i besittning av sådan, utan det är också deras högborg i Chronopia och världen. Ingenstans finns en starkare befästning byggd av mörkrets hantlangare.

För den nyfikne besökaren är templet inget annat än ett monument över det Hängivna folkets stora kärlek till sin gud och frälsare Karon. I timtal kan man fullständigt förtrollad av den övernaturliga skönhet som bor i varje liten vinkel, i varje vrå, i varje perfekt uppmätt mått, vandra fram genom altargångarna, gravkoren, de små privata kapellen och de offentliga katakomberna. Man kan sitta försjunken i tankar inför den ofantliga Karonstaty som fyller den största av salarna, man kan be mörkerprästerna om syndernas förlåtelse i någon av de smakfullt utsirade biktstolarna eller skänka en slant till fonden för de stupade hjältarnas efterlevande. I entrén ligger en liten butik som saluför Karonstatyetter, heligt vatten, mer exklusiva pamfletter och nidbilder av Kaleb och dennes anhang. (I varje gott Hängivet hem har sönerna en större uppsättning fint utsirade tenn– eller träsoldater som föreställer stolta Edsvurna, ulvryttare, Fördömda, tempelmästare och illvilliga högländska ordenskrigare, dvärgiska klankrigare, knäsvaga animister och lismande Kalebiter). För den oinvigde verkar det hela oerhört oskyldigt jämfört med den krigiska mission som möter en på Tempelbacken, där präster, paladiner och andra religiösa fanatiker försöker banka i en sin guds budskap, eller möjligtvis trycka ned det medelst magisk korvstoppning. Men om man tar sig några våningar ned under det som officiellt är det Hängivnas tempel befinner man sig i en helt annan värld. Här breder mörka fängelsehålor, tortyr- och experimentkamrar ut sig. Här nere i mörkret forskar man fram nya vansinniga besvärjelser, här skapar man nya demoniska vapen, här förvrider tempelherrarna med djävulsk precision och fantasi mänskliga kroppar till oigenkännlighet. Här skapar man målmedvetet veritabla monster, fruktansvärda bestar som en dag förhoppningsvis kommer att ge de Hängivna världsherravälde.

säga goblinträck. Stå inte där och dröm! Vackert? Det har vi redan konstaterat, men när du har hört mörkerprästernas tal borde… Det är inte samma sak. Barnen är så unga, oskyldiga och oförstörda att de måste fara med sanning? Jag tror att du har fått det här ordentligt om bakfoten. Det obehagliga är just hur oskyldiga och oförstörda barnen ser ut. En vän till mig säger att barnens oskuld är de Hängivnas farligaste vapen – och han vet vad han pratar om. Han har spenderat timmar med att bli tarmdragen, hudflådd i kar fyllda med rött wongosiskt salt och piskad av de Hängivnas tortyrmästare. Kort sagt, det är fler än du som har låtit sig trollbindas av deras sång, men man skall inte, särskilt inte i en stad som Chronopia, tro att någon är oskyldig bara för att de ser oskyldiga ut. En av Chronopias värsta lustmördare genom tiderna kallades rätt och slätt Barnansiktet. Han var ung, inte mer än sju år fyllda, och drev hemlös omkring på stadens gator där han lät gamla tanter, eller ansvarskännande husmödrar ta hand om honom. Han dödade

De Omvända

Ingenstans i Chronopia finner man på stadens gator så många vanliga människor som i de Hängivnas stad. Här lyser de två meter långa, svartmuskiga hyrsvärden, de sturska, skäggiga dvärgarna, de pimpinetta alvynglingarna och de mordiska nattynglen med sin frånvaro. Ingenstans står illaluktande gobliner, barska orcher och illaluktande troll att finna – inte ens i hissmaskinerierna. Här är det istället ordning och reda; i de Hängivnas stad har var sak sin plats och sin tid.

De av stadens invånare som inte är Edsvurna, Fördömda, mörkerpräster, tempelherrar, tempelmästare eller har någon annan framskjuten post i det Hängivna maskineriet, de som utgör den Hängivna massan, är vanliga människor som tagit Karons budskap till sig, som frälsts av det gudomliga ljuset och blivit Omvända. Nu framlever de sina dagar som Karons trogna tjänare. De har lämnat sina gamla hem runt om i den kända världen och flyttat till Chronopia för att här hjälpa de Hängivna i deras värv. Överallt syns de sakta vandrande gata upp och gata ned i färd med att på den tid de har över efter att de avslutat sitt dagliga värv ägna sig åt Karon. Det är de Omvända som utgör de gigantiska renhållningspatruller som ser till att varje fasad, varje gatsten, varje liten statyett är lika ren som den Hängivna läran, lika blänkande skön som Ljusbringarens gudomliga själ. Det är de Omvända som utgör tjänstefolket på de Hängivnas ambassader, det är de Omvända som blir stallpojkar vid mästarordnarna, det är de Omvända som ser till att det varje dag finns mat på borden i de Hängivnas stad. De känns lätt igen på sin enhetliga klädsel – grå vadmalsbyxor, grå särk och en liten hätta av grått tyg, alla med Karons märke stilfullt broderat av deras trogna hustrur. Som Omvända är de nöjda med det lilla, allt de tarvar är Karons livgivande kärlek.

Dödens tempel

Spridda över Chronopia och hela den kända världen ligger tempel helgade åt Karon. Av de Hängivna kallas de för Ljusbringarens tempel, men i folkmun har de under åren kommit att kallas för Dödens tempel (något som till viss del härstammar från det faktum att de otaliga statyer som föreställer tempelmästare och tempelherrar har en slående likhet med hädangångna, återuppståndna och demoniska figurer). I hundratal ligger längs gator och torg, på backkrön och i gathörn, på Tempelbackarna, i Magikerstaden, i Meledith, i Grytan, utanför Stubbstans svårforcerade murar och givetvis i de Hängivnas stad, och för varje dag som går sägs de bli fler och fler. De växer upp likt tavernor ur marken. Varje tempel helgat åt Karon är givetvis inte lika magnifikt som de Hängivnas tempel, vissa av dem är inte mer än anspråkslösa kapell, men de fyller ändå sin funktion. Folk stannar upp, låter sig trollbindas och fascineras av barnkörernas oskuldsfulla stämmor, och frågar kanske den ansvarige mörkerprästen om råd – sen är de fast. Varje tempel förestås av en mörkerpräst eller en tempelherre (endast de större templen), men underhållet sköts till större delen av Omvända.

1. **Entré.** En stor dubbeldörr skiljer det heliga från det profana. Bakom den öppnar en bred korridor, en av de åtta armarna i Karons märke, som leder fram till nedsänkningen (2). Högt upp på väggen finns två av de Hängivnas skyddshelgon avbildade som statyer.

2. **Karon.** I mitten av en nedsänkning står den allsmäktige världshärskaren Karon staty. Han sträcker ut sina armar mot det himmelska ljuset som flödar ned på honom ur de stora, lätt vridna takfönstren. Mellan varje par av de åtta armarna i Karons märke finns en liten upphöjning från vilken man kan nå koren (4).

3. **Kor.** En hemlig dörr leder in hit från den bakomliggande korridoren. När lönndörren öppnas glider automatiskt den stora sarkofagen undan och blottar en gång ned i mörkret (se Förändringens salar). Vägen in hit från stora salen blockeras av en gallergrind som ständigt hålls låst. Mörkerprästen har nyckeln.

4. **Kor.** I dessa kor ligger Hängivna hjältar begravda i ståtliga sarkofager. Det är brukligt att Omvända och andra tillbedjare av Karon kommer hit för att lägga mindre offer till hjältarna utanför gallergrinden.

5. **Bönesal.** Dessa bönesalar innehåller alla mindre Karonstatyer och smakfulla tavlor föreställande Fredens gyllene era pryder väggarna. Beroende på vilken tid på dygnet det är hålls olika bönesalar, aldrig mer än en åt gången, öppna.

6-7. **Kontor.** Mörkerprästens ämbetsrum där han ägnar sig åt studier av de heliga skrifterna och organiserande, bokförande av templets medlemmar. Här kan den som letar finna en komplett förteckning över alla de som besökt templet, givit allmosor o s v.

8. **Sovsalar.** Här får de Omvända övernatta på egen begäran. Nattlägrena består av halmmadrasser lagda direkt på det kalla marmorgolvet.

9. **Förråd.**

10. **Konstförråd.** Dörrarna till den här delen av templet (rum 3, 10-11) hålls alltid låsta.

11. **Härifrån leder** en hemlig dörr in till bönesalen. Det händer att den används för bakhåll. Stundtals kräver Karon helt enkelt människooffer.

12-13. **Kapell.** Ett kapell där mindre mässor för exklusiva donatorer hålles.

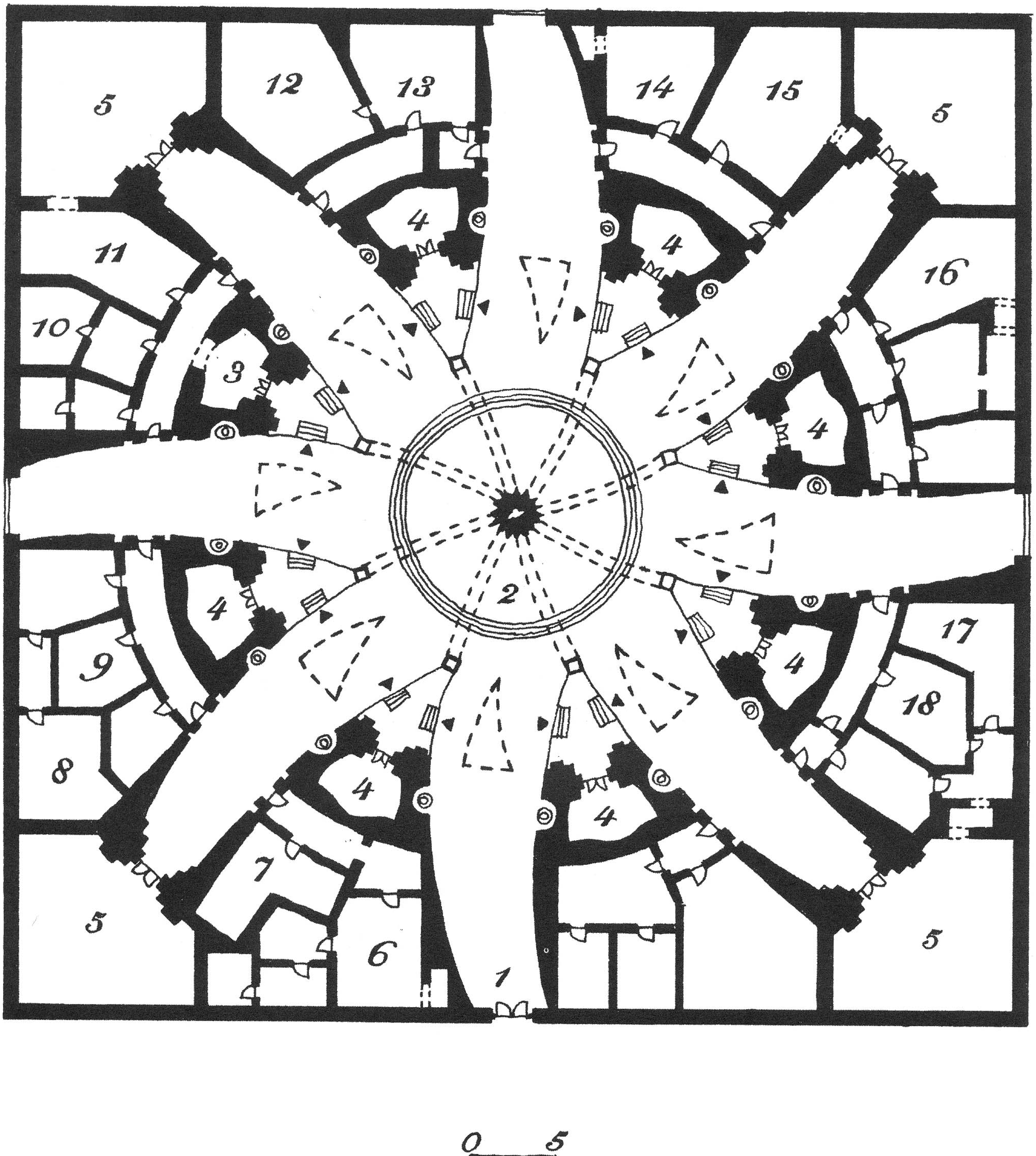
14. **Kök.** Har lagas även maten till det soppkök för hungriga och nödlidande som templet driver på den öppna plats som vanligtvis står att finna utanför entrén (1).

15. **Matsal.** Även mörkerpräster och tempelväktare äter.

16. **Matförråd.**

17-18. **Här inkvarteras** det dryga tiotal tempelväktare som ser till att besökarna håller fingrarna i styr.

Dödens tempel

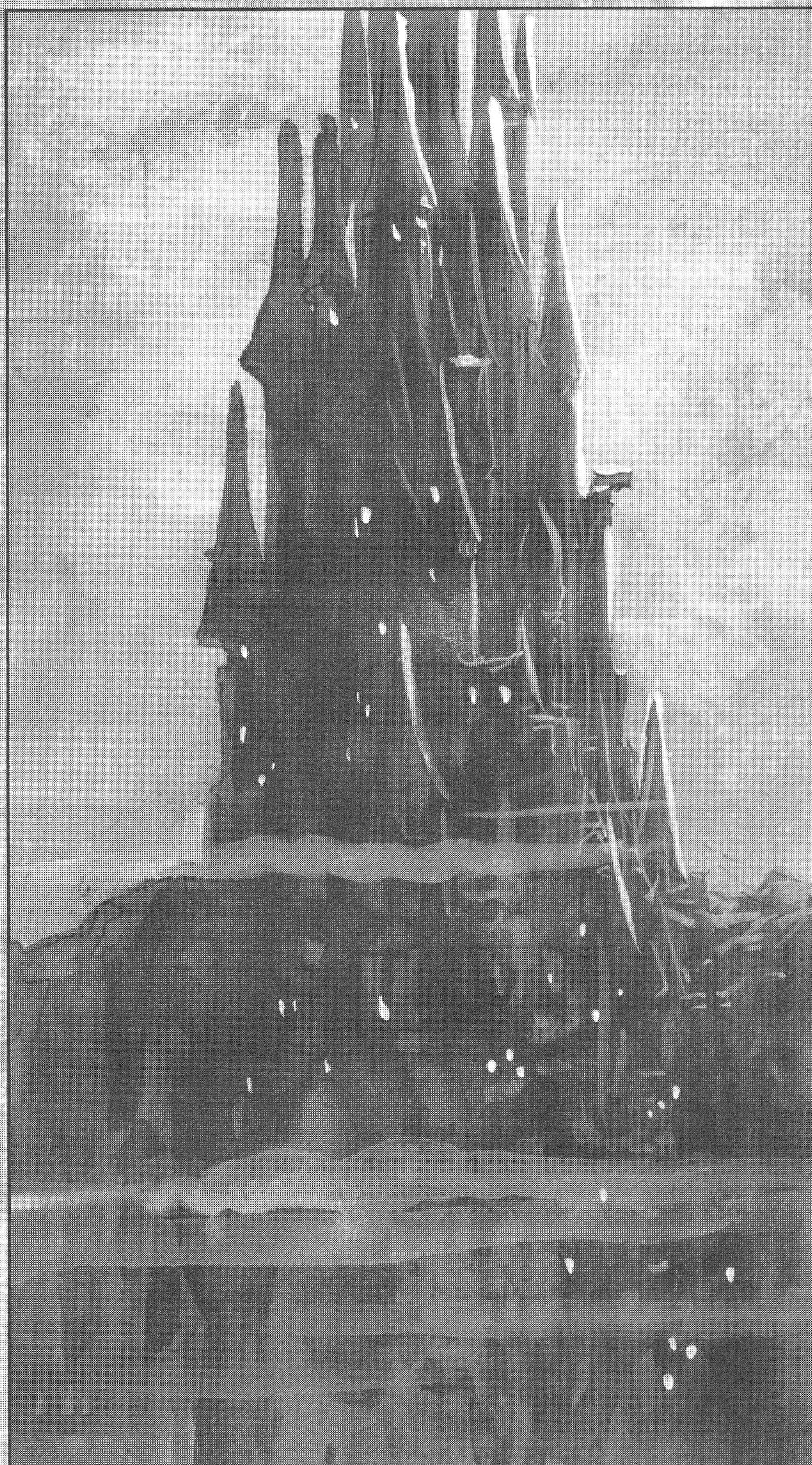


Svarta citadellet

Ut över Klyftans rand, av de Rättrogna kallad Avgrunden, hänger det Svarta citadellet; moernas högborg, näst Templet det största av de många imponerande byggnadsverken i de Hängivnas stad. Denna kolsvarta koloss reser sig ur klyftrandens gytter av små, betydelselösa byggnader som ett olycksbådande domedagsberg. Dess fönsterlösa tinnar, torn och murar stretar mot himlavalvet i hopp om att kunna släcka solens ljus, att sticka hål i dess tunna, heta skiva.

Det sägs att det Svarta citadellet döljer fler fruktansvärda hemligheter än de Hängivnas tempel, och är det så finns det mer än några futtiga gobliner begravda under det svarta marmorgolvet i citadellets ändlösa tomt gapande beckmörka korridorer. Det sägs att de enda ljud som någonsin hörs innanför citadellets väggar är moernas stålskodda steg genom korridorerna och ljudet från deras klingor som korsas i fäktsalarnas mörker, att det enda ljus som någonsin lyser upp den eviga natten är de gnistor som slår när stål möter stål.

Vilka moerna egentligen är vet de förmodligen bara själva. Några säger att moerna egentligen inte är Hängivna, utan att de är demoner som stigit upp ur Avgrunden. Andra säger att moerna en gång var Hängivna, men att de lämnat Karons väg och stakat ut en egen. Det enda som är säkert är att när moerna nattetid lämnar sitt citadell för att ge sig ut på Chronopias gator håller sig även de Hängivna undan. Inte ens de Edsvurna och tempelmästarna vågar annat än att lämna den mörka månens söner i fred.



dem alla, oftast hela familjer, så fort han hunnit innanför dörren. Över tvåhundra hann falla offer för hans marajiputtiska uppsprättarkniv innan Svarta gardet lyckades arrestera honom. Vad han fick för straff? Du, jag skulle gärna berätta det för dig, men vi har en smula bråttom. Varför? Känner du igen mörkerprästen som står där borta och pekar åt vårt håll? Jag antog det. Du ser dem som han försöker visa var vi är? Mycket riktigt, de fyra stora killarna i mattsvarta och silverglänsande helrustningar med gyllene vingar på hjälmarna. De är tempelväktare. Och vi gör klokast i att ge oss av, om du inte vill sluta som martyr – korsfäst på tempelgården, sakta ruttnande i den chronopiska solens obarmhärtiga sken. Då skulle i alla fall Ljusbringaren få en chans att visa sitt sanna ansikte.

Nedför gatan här. Spring inte. Försök se naturlig ut. Ja, jag vet att springande är den kanske mest naturliga handlingen i en stad som Chronopia där alla är på flykt från någon eller något – jagade av såväl tiden som sina synder. Problemet är bara att de Hängivnas stad inte är en del av Chronopia i den bemärkelsen att den liknar Chronopia i övrigt. Den skiljer sig lika mycket från Chronopia som ett hungrigt troll från en ljuvlig sabransk ungmö. Här sköts saker och ting ordentligt; Karon tolererar inga halvmesyrer. Du kanske har noterat hur rent det är. Hur raka gatorna är. Hur perfekta husen, kvarteren, ja till och med gatustånden, är. I de Hängivnas stad finns det ingen anledning att hasta – var sak har sin tid. Börjar vi springa skiljer vi genast ut oss från mängden. Det blir lätt att se oss och det blir garanterat inte bara tempelväktarna som jagar efter oss. På mindre än ett par minuter kommer vi att ha halva ordningsmakten, blodtörstiga, perverst dreglande Edsvurna som inget hellre vill än slå klorna i några dumdristiga besökare som gjort avsteg från den Hängivna lagen. Jag har kanske inte berättat för dig att de Hängivnas stad har den lägsta brottsligheten i Chronopia, hur mycket det nu kan säga i en stad där de som inte är tjuvar och bedragare är mordiska hyrsvärd, förslagna girigbukar eller dödligt kompetenta lönnmördare. Kommer du ihåg Stubbstan? Inte? Men, jag var allde-

De Renblodiga

Alla Hängivna har inte lydigt rättat in sig i de strikta leden. Vissa kräver en öppen kamp, uttalar ett öppet förakt för diplomatiskt lismande och hävdar att riktiga härskare gör upp med svärd. De Renblodiga är ett brödraskap med ett enda mål: att rensa världen från alla missfoster och styggelser som växer upp som svampar i den perverterade, besudlade chronopiska atmosfären. Vedervärdiga kreatur som orcher, gobliner och troll och illvilliga demoniska varelser som alver, dvärgar, wongoser och drakoniter tillhör alla den i de Renblodigas ögon icke-önskvärda faunan av vämjelseväckande styggelser som å de snaraste bör utplånas från den kända världens yta. I stora grupper drar de omkring på Chronopias gator iklädda silverhjälmar och långa vita mantlar, vilka symboliserar deras renhet och äras glans, och låter sina klingor rensa upp i den chronopiska urskogen av missbildade monstrum, smutsfläckar på det Hängivna stamträdet. I den värld där de Hängivna skall regera måste alla spår av rasblandning vara utplånade.

De Hängivna tar öppet avstånd från de Renblodiga, och trots att de även i andra chronopiska kretsar är omåttligt impopulära, har de ett ordenshögkvarter som är beläget i en mindre borg, just i utkanten av Meledith, alvernas stadsdel. Den är något nedgången, dåligt underhållen, och har länge varit ett tillhåll för alltifrån kråkor och gargoyler till vilsegångna demoner, men den duger mer än väl för de Renblodiga. Officiellt ägs borgen av den sabranske handelsfursten El Betu, men han använder den aldrig utan hyr istället ut den till handelshuset Duvmarke, som i sin tur hyr ut det till en anonym adelsman. Duvmarke har aldrig ställt några frågor, eller anhållit om att få besöka borgen, sedan de nya hyresgästerna anlände. De är mer än nöjda med att pengarna alltid betalas punktligt. Dessutom känner de till den chronopiska regeln rörande andras affärer: "Fråga inte för mycket så kanske du lever att se morgondagen".

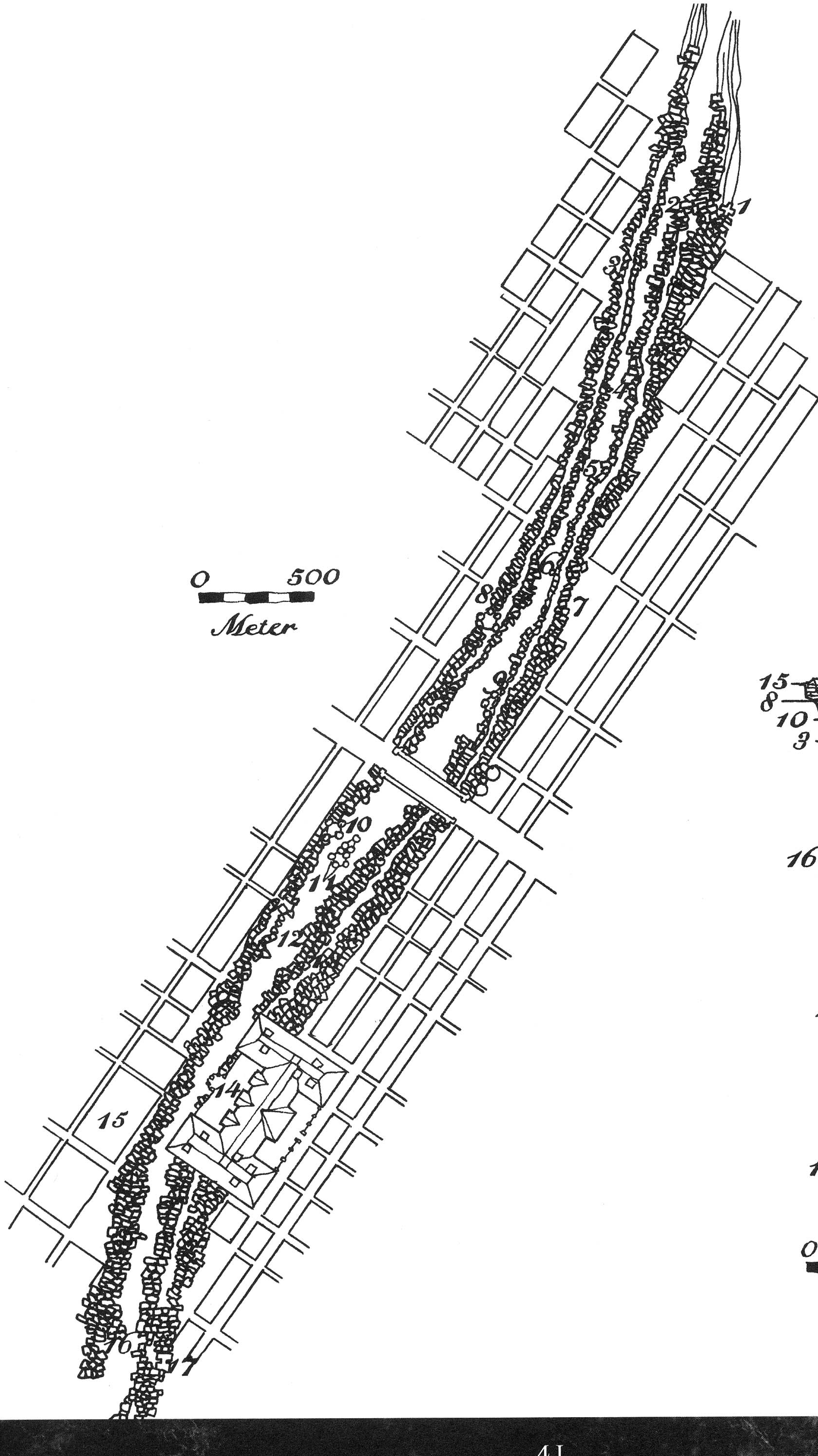
De Renblodiga var från början en sekt inom det Hängivna maskineriet, och många av medlemmarna hade högt uppsatta positioner inom den Hängivna administrationen, men sedan man lämnade dem bakom sig, har man varit tvungen att hitta andra sätt än att stjäla ur den Hängivna kassakistan för att finansiera sin verksamhet. Man har börjat ägna sig åt beskyddarverksamhet, lönnmord, utpressning, häleri, stölder och samarbetar intimt med flera organisationer från både Grytan, Södra hamnen och Arenastaden.

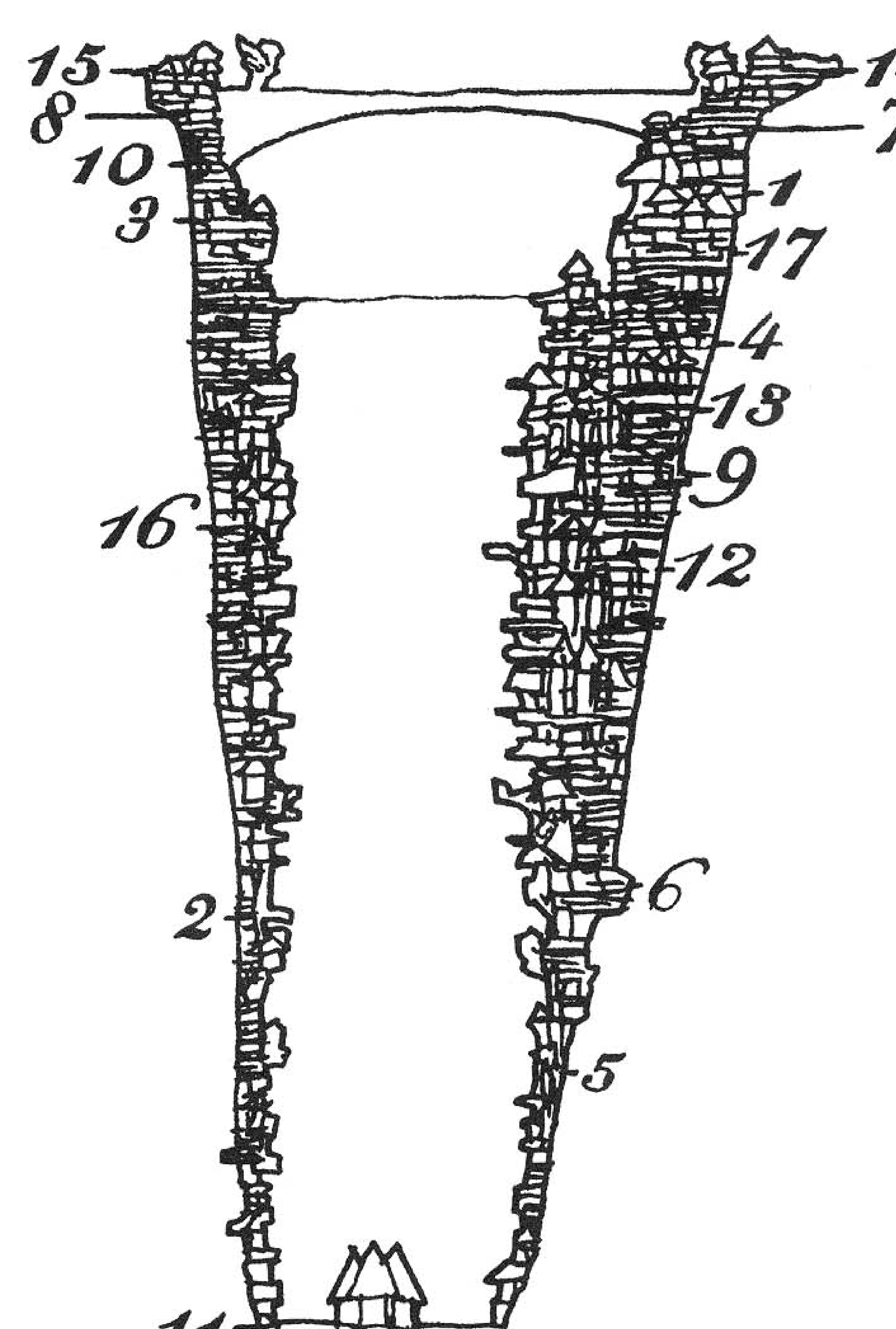
Klyftan

De Hängivnas stad klyvs av en bred klyfta som löper längs foten på det ståtliga berget Silvertopp. I folkmun kallas denna klyfta för Avgrunden, av den enkla anledningen att den för betraktaren verkar vara i det närmaste bottenlös. I Avgrunden löses den i de Hängivnas stad så klara ordningen, den tydliga, strikta strukturen upp av ett gytter ett virrvarr av små skeva hus, sneda tak och väggar, ostadiga skjul och rangliga trappor, ruttnande träbroar, som klänger sig fast vid bergssidan och klättrar ned mot klyftans botten. Här lever människor som inte riktigt passar in i den Hängivna mallen, Omvända som inte riktigt hållit måttet, som visat sig olämpligt svaga i sin tro eller på annat sätt svikit Karon. De förpassas till Avgrunden för att slita för sin härskare tills de återigen är värdiga att bli en del av det Hängivna maskineriet.

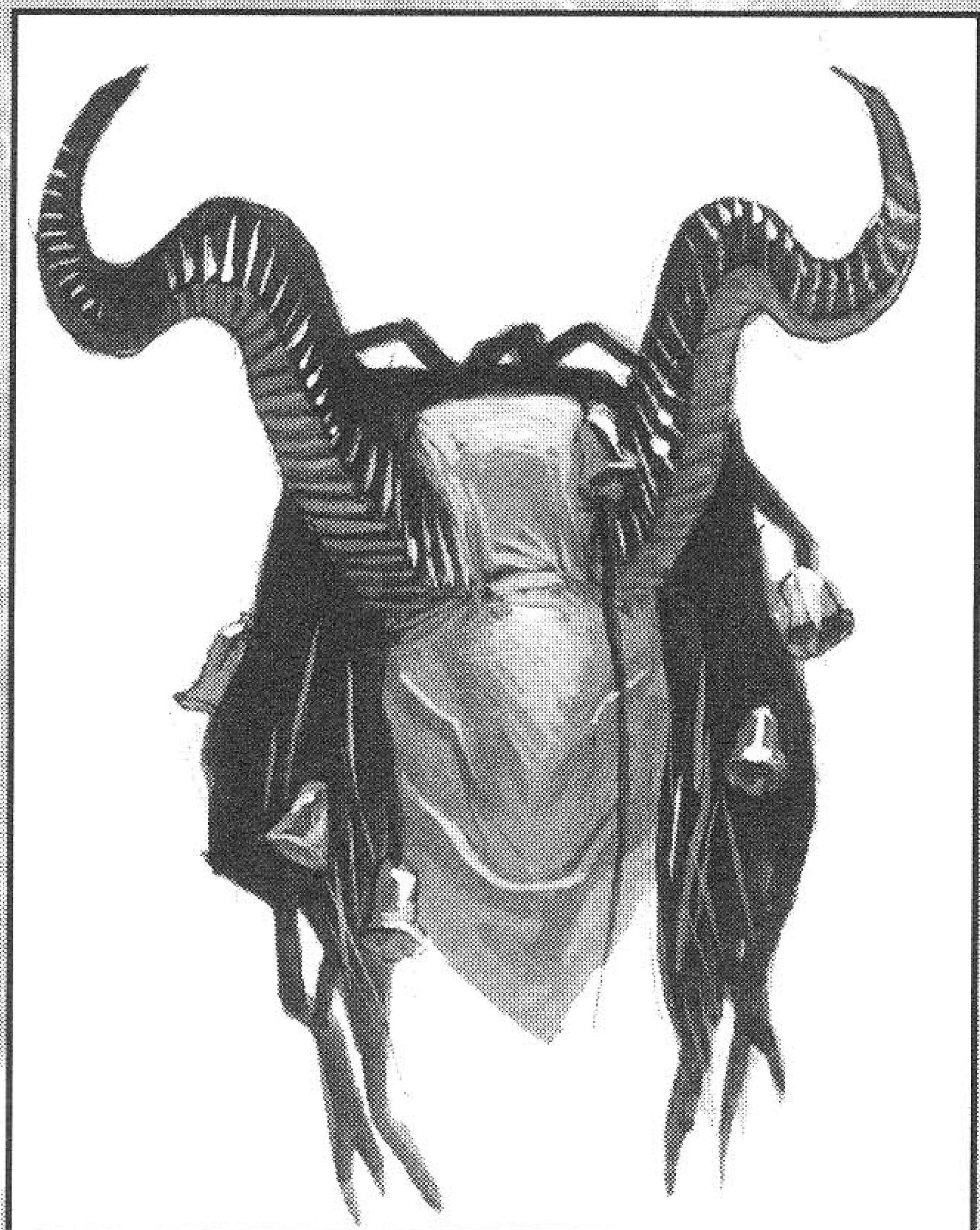
Ut över Avgrundens kant hänger moernas Svarta citadell (14) och på den motsatta sidan ligger Vansinnets salar (15), en anstalt, ett gigantiskt fängelse för de Omvända som fått se den Svarta sanningen för tidigt och som krossats till ruttnad frukt under det mentala trycket. Här finns ett otal fristäder, härbärgen och tillflyktsorter för de som längtar bort från den chronopiska verkligheten. Hos Heiner (6), Walfred Hof (13), Madonnan (2) och Ulvstein (10) kan den trötte och vilseledde Omvände vila ut. Men här ser också de Edsvurna från sina mindre fästen (3, 5 och 12) till att disciplinen inte fallerar alltför kraftigt, så att de misslyckade och svaga som straff får slussas vidare till gruvorna (7, 8). Här gömmer sig Hängivna avfällingar undan sina förföljare och här ångrar man sina synder i Botens salar (1, 9). Den förre tempelmästaren och nekromagen Bereitzen har gömt sig undan de Hängivnas rättvisa i ett väl dolt underjordiskt laboratorium (4) under ett drygt decennium, den Fördömde avfällingen Udein gömmer sig tillsammans med resten av gatugänget Kritter i en rivningskåk (17) och den Edsvurne krigsherren Kaith har startat ett fritt kompani, Broterbund, och byggt en borg med tjocka murar (16) på Avgrundens södra sida. I Avgrundens botten, bara några hundra meter ovanför den bubblande lavaflodens yta, ligger de Fördömdas svavelosande citadell (11)




0 500
Meter
1
2
4
5
6
7
8
10
11
12
14
15
16
17


15
14
8
7
10
1
3
17
4
13
9
16
12
6
2
5
11
0 500
Meter

Skarprättarna



Ett av de Hängivnas mest fruktansvärda redskap i deras kamp för uppfyllelse av Karons evangelium är skarprättarna, de Hängivnas egna bödlar som vid speciella tillfällen vandrar ut på Chronopias gator för att utmäta Karons straff, för att lära alla otrogna hundar en läxa. De är några av de främsta chronopiska krigarna som nattetid kidnappats från sina svärdsskolor och gladiatoragenturer och sedan omedelbart förts ned i de mörka verkstäderna under Dödens tempel för att genomgå en omfattande metamorfos. Timme efter timme späks deras kropp i syror och svavel- och magmabad för att härda deras lemmar. Muskler och senor byts ut mot trådar av svart stål och vävnader plockade från vildsinta mastodonter och frustande eldstjurar. Sedan tvingas de att glömma allt som rör deras gamla liv, allt utom hur man dödar. Eftersom anonymiteten är enormt viktig för de Hängivna låter de bränna bort alla ansiktsdrag. Det smälta, frästa köttet jämnas sedan ut med hjälp av syror och särskilt preparerade spatlar och resultatet blir ett slätt och totalt intetsägande ansikte utan ens så mycket som ögon; skarprättarna ges en mörkare, sannare syn, med vilken de lättare skådar tillvarons sanna ansikte. Eftersom skarprättarna saknar identitet kan de inte spåras till något särskilt tempel, och eftersom kollektiva bestraffningar enligt det kejserliga ediktet 674 är strängeligen förbjudet – i alla fall när det rör hela folkgrupper – finns det ingenting varken stadsvakten, hedersvakten, Svarta gardet eller Galdermästarna kan göra.

Det fåtal gånger en skarprättare syns på Chronopias gator drar sig folk undan, de vet att de dör om de kommer i deras väg. Skarprättarna smyger inte heller med sitt värv som fedawi, carnifexerna eller skuggmästarna utan de avrättar sina offer på öppen gata, gärna inför en så stor och upphetsad publik som möjligt. Det är inte alls ovanligt att deras avrättningar blir till mindre teaterföreställningar där de stilfullt låter sina bödelsblad dansa över den olycklige och hans hantlangare tills inte stort mer än ett par högar sekudafoder återstår av dem.

STY 22	**SMI 14**	**KAR 3**
STO 19	**INT 11**	**KP 19**
FYS 18	**PSY 11**	**SB +1T6**

Färdigheter: Bödelsblad 18, Dra vapen 15, Horn (1, 1T8+spec) 17, Hoppa 14, Klättra 17, Slagsmål 18.

Utrustning: Två välslipade bödelsblad och ett par pesthorn. Rikligt med bjällror för att annonsera den store krigarens olycksbådande ankomst.

les säker på att det var du? Inte? Någon annan? Säger du det. Ja, ja. I vilket fall som helst så är Stubbstan ett ställe med ytterst lite brottslighet. Det beror på att dvärgarna av någon underlig anledning tycker så fruktansvärt bra om varandra; deras korta ben och tjocka skallar har fört dem samman på ett sätt som gör dem oskiljaktiga. De eventuella utbölingar som lyckas ta sig in för att dra dvärgarna i smutsen eller ägna sig åt skumraskaffärer slår Hedersvakten raskt klorna, eller hedersyxorna, i och släpar dem inför rätta. Här i de Hängivnas stad är det etter värre. Här kan man inte så mycket som titta på ett brundusiskt granatäpple utan att de Edsvurna hugger handen av en. Råkar du sedan tappa en kärna eller två på gatstenarna är du mogen för galgen. Om någon ser dig vill säga...

Vi sticker redan ut? Som gobliner på en råttfarm? I mina ögon är det visserligen där de borde vara, men jag förstår vad du menar. Du tycker att du och jag inte har särskilt mycket gemensamt med de Omvända som driver omkring i sina gråtrista kläder och ger hela staden en känsla av hopplöshet, nattsvart tristess och förlamande kadaverdisciplin.

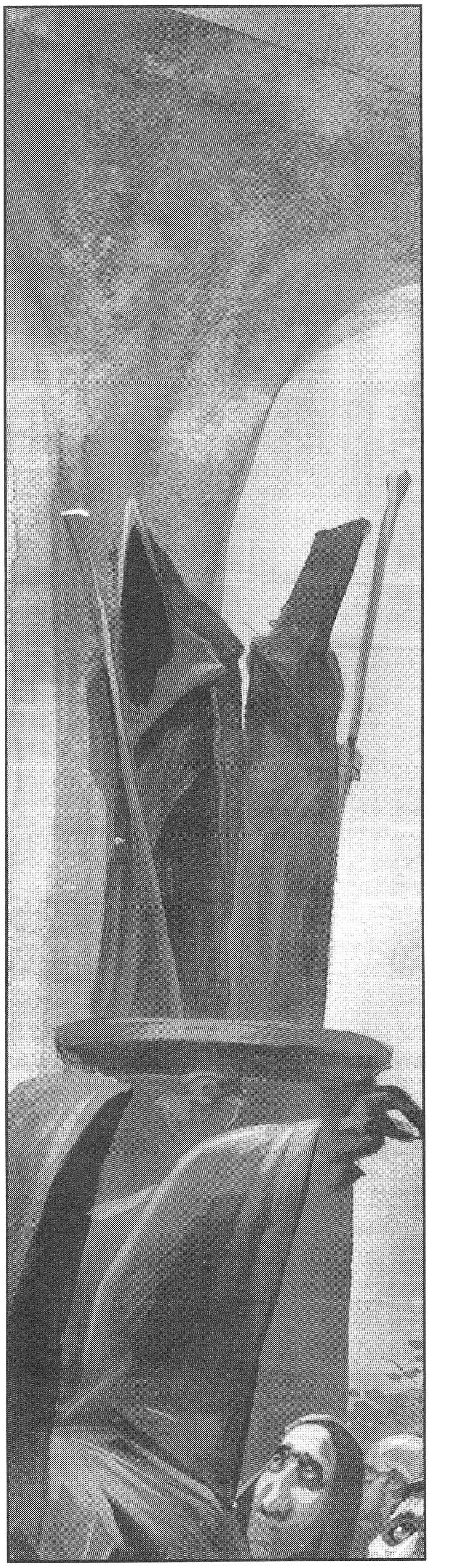
Vad det är som låter så förskräckligt? Vad tycker du att det låter som? Extatiskt mässande? Särskilt mycket närmare än så kan man nog inte komma med en gissning. Följ mig så skall jag visa dig. Tempelväktarna? Nej, dem behöver du inte oroa dig för, de är avskakade sedan länge. Vi tappade bort dem någonstans där Sjätte västra boulevarden korsar Fjärde södra avenuen. De Hängivna ger gatorna nummer och väderstreck istället för namn. Varför? Vissa anser det mer vetenskapligt, ett påstående som vederlagts offentligt av Vetenskapsakademins ordförande. Senast jag hörde något var det någon som var helt övertygad om att de helt enkelt hade för dålig fantasi, att deras liv bara bestod av kravlös dyrkan och att det fick vara nog med det. Men de lögnaktiga historier jag har hört deras mörkerpräster och tempelherrar basunera ut under mässorna genom årens lopp säger mig att det snarare är motsatsen som gäller. Det har nog ett rent praktiskt syfte. Lätt att minnas, lätt att hitta. Att Fjärde södra avenuen kommer efter Tredje södra avenuen kan till

och med en skelögd goblin räkna ut, att Keriensgränd i Tabari följs av Listmakargatan finns det ingen logik i världen, inte ens den alternativa logik de wongosiska filosoferna presenterat, som kan garantera. Hur de gör det? De tar sin utgångspunkt i den enda gata som de bemödat sig att ge ett riktigt namn. Det är Karonparaden som löper genom mitten av staden i nord-sydlig riktning. Den tar dig från det chronopiska myllret, förbi Ljusbringarnas tempel, över Avgrunden, förbi konsulat, gallerier och palats, för att sedan åter mynna ut i det chronopiska virrvarret av skev arkitektur.

Så där ja. Nu är vi på Forum Sanctum. Vadå? Hör du dåligt? ÄR DET SVÅRT ATT ÖVERRÖSTA FOLKMASSANS JUBEL? KOM NÄRMARE DÅ, FÖR KEJSARENS SKULL, SÅ KANSKE DU I ALLA FALL KAN LYCKAS HÖRA HÄLFTEN AV VAD JAG HAR ATT BERÄTTA. Utmärkt. Nu slipper jag slita ut mina stämband i onödan. De är för övrigt lika torra som den Sabranska sidenvägen. Hade jag behövt yla mer hade de gått av lika säkert som ett armborstlod under en mastodontfot. Du skulle också behöva en öl? Lycka till gossen min. Här i de Hängivnas stad är det lika lätt att hitta en taverna som serverar rusdrycker som att hitta en tvåhövdad dvärg. De sistnämnda växer inte på träd, det vill jag lova.

Ser du det kåpklädda benranglet som står där uppe på altaret och mässar? Det är tempelherren och övermalestor Askeir, de två vid hans sida är hans sekundanter. Han till höger heter Meisteier, han till höger känner jag inte igen. Runt omkring ser du hur ett tjugotal mörkerpräster står i ring, och ytterligare lite längre ut i folkhavet står det ännu flera på små upphöjningar. Inte ens kejsaren, och än mindre Askeir, har en så mäktig stämma att han skulle höras klart och tydligt genom folkmassans sorl. Därför har han sina språkrör som så att säga skickar budskapet vidare. De står alla precis inom räckhåll för hans röst och när de hört honom tala skickar de bara budskapet vidare genom folkmassan. Smart? Inte alls särskilt dumt, men ganska primitivt. Det förvånar mig att de inte använder sig av skriklurar, i mitt tycke en utomordentlig dvärgisk uppfinning som ger även den minsta och klenaste goblin en lika hög och klar stämma som en högländsk ordenskrigare.

Han som kommer stegande upp för altartrappan – ja, han med den stora röd-svarta rustningen och det demoniska grinet, de perverterade, nästan sinnessjukt stirrande ögonen – är en av de Edsvurnas befälhavare. Han heter Dreig och förestår den Hängivna ordningsmakten. Det är hans förtjänst att du kan slicka gatstenarna i den här stadsdelen utan att få så mycket som ett sandkorn mellan tänderna. Varför han är här? Fråga inte mig . Men ibland brukar de kombinera mässorna med offentliga avrättningar för att det hela skall bli en smula festligare och för att visa Karons välvilja. Att få bli avrättad under mässan, att sona sina synder inför Karons ansikte, anses vara en stor ynnest. Många av de som står här med oss skulle gladeligen byta med de stackare som snart skall förlora livet. Där kommer de, i svarta huvor och med tunga kedjor fästa kring halsen. De har fått Karons bägge märken inbrända på rygg och mage som ett led i sitt straff. Guden kräver att hans tecken bränns i kött för att han skall acceptera gåvan. Om Dreig själv skall utföra avrättningarna? Det verkar inte bättre. Undrar vilka försyndelser dessa uppenbarligen framstående syndare gjort sig skyldiga till. Att bli klyven mitt itu av Dreigs sågklinga kräver ett visst mått av berömmelse. Vänta! Det är ju Holger. En gammal vän till mig från tiden vid Klingornas allians. Strålande fäktare, lika obarmhärtig som den mest besinningslösa eldsdjävul, men samtidigt lika kontrollerad som en dvärgisk advokat. Han var en hängiven motståndare till de Hängivna, så det förvånar mig inte att han slutade så här. Varför? Varför han tyckte illa om de Hängivna, menar du? Alla har vi våra små hemligheter. Holgers hemlighet var att han sett hur några Edsvurna tarmdrog hans fästmö, samtidigt som de skändade henne och lät hennes överkropp sakta halstras över öppen eld. Hoppas att han fick sin hämnd innan han vandrade den här vägen. Vad sa du?



Mår du illa? Kom här, det är lika bra att vi går om du inte står ut med att se hur tusentals människor jublar i extas när brottslingar klyvs på mitten och blodet, inälvorna och den grå hjärnan skvätter över de som står närmast.

Vedervärdigt? Avskyvärt? Fruktansvärt, i det närmaste omänskligt brutalt? Sluta prata strunt. Det där var för det första inte värre än vilken chronopisk avrättning som helst. Jag har sett betydligt mer makabra skådespel med Svarta gardets domare i huvudrollen. Förresten kommer jag nog ihåg hur du drev svärdet genom buken på Nokve nere i Södra hamnen. För det var väl i alla fall du, eller hur? Jag visste väl det. Och de har fortfarande inte fått tag i dig? Anmärkningsvärt. Det måste jag säga. Mycket anmärkningsvärt. Med en sådan tur, eller skicklighet, kanske du till och med skulle överleva en holmgång på piedestalen, den jättelika pelaren du ser där borta mellan Tolfte och Trettonde södra avenuen. Vad det är? Det är de Hängivnas idé om rättvisa. Den starkes rätt skulle man kanske kunna kalla det. Vad det var vi såg, om detta är deras idé om rättvisa? Givetvis kan inte alla tvister avgöras på piedestalen, dessutom bestraffas alla brott – sånt som stöld, nedskräpning, kätteri, hädelse och missbrukande av Karons namn – av den Edsvurna ordningsmakten, som här skärpt den kejserliga lagen på över femtusen punkter, något som förvånande nog accepterats av kejsaren utan så mycket som en fingervisning. När det gick igenom var det mer än en chronopiabo som höjde på ögonbrynen. Må vara att det kan vara oerhört svårt att bekämpa de Hängivna i vår egen stad, men att formligen bjuda in dem? Jag tror att det var många som undrade om de Hängivna lyckats slå blå dunster i ögonen på kejsaren. Andra såg en stor konspiration; kejsaren var de Hängivnas allierade. Själv tror jag bara att han ville undvika en öppen konflikt. Och förresten så ligger det väl egentligen i allas intresse att lagen skärps en smula, och att den skärpta lagen dessutom följs vilket faktiskt är fallet i de Hängivnas stadsdel. Jag känner till flera framstående adelsmän och handelsfurstar, som faktiskt betraktar den Hängivna ordningen

Linbanan

Längs med klyftans väggar finns det med jämna mellanrum linbanestationer för färd i Klyftans längdriktning eller från södra till norra sidan (eller vice versa). Det snillrika linbanesystemet har konstruerats av dvärgar som mer eller mindre frivilligt har "omvänts" till den rätta läran (vissa av dem med hot om att hela deras klan skulle utplånas, ett hot som de Hängivna en gång faktiskt tvingades verkställa på den numera hädangångna klan Irvin). Vagnarna drivs framåt längs de jättelika vajrarna genom att ett antal Omvända vevar för glatta livet, bevakade av en Edsvuren. De som undrar varför de Hängivna inte använder sig av troll har inte förstått de Hängivnas natur. Det strider emot alla deras principer, mot Ljusbringarens ord, att ens låta sig betjänas av så lågt stående och illaluktande varelser som trollen.

Det avgår normalt en tur varje halvtimme, men ju längre ned i Klyftan man kommer, desto mer sällan går linbanorna. På vissa platser, där bebyggelsen fått förfalla kraftigt, råder numera s. k. självbetjäning. Vill man komma någonstans får man hoppas att det finns en vagn ledig och sedan veva själv bäst man förmår.

1. **Väntsal.** In genom den välvda glaskupol som utgör vänthallens tak strömmar solljuset in och ger liv åt de ärofulla ögonblick i de Hängivnas historia som förevigats på de skinande blanka tavlor som pryder väggarna.
2. **Vaktrum.** Här sitter de Edsvurna som ansvarar för säkerheten, när de inte patrullerar stationen.
3. **Kiosk.** Här kan man köpa pamfletter, kanderade granatäpplen, grillade småfåglar, spunnet socker och annat att fördriva tiden med under färden.
4. **Biljettlucka.** Biljetterna kostar vanligen 3 sm i andra klass, men detta är givetvis beroende av sträckans längd. Att hyra in sig i första klass-kupén kostar åtminstone femtio gånger så mycket.
5. **Bagageinlämning.**
6. **Personalrum.**
7. **Vänthall** för färd över Klyftan.
8. **Verkstad, förråd.**
9. **Undre maskineriet.** De vagnar som går över Klyftan vevas från respektive station, men de som går längs med Klyftan vevas från vagnen.
10. **Övre maskineriet.**

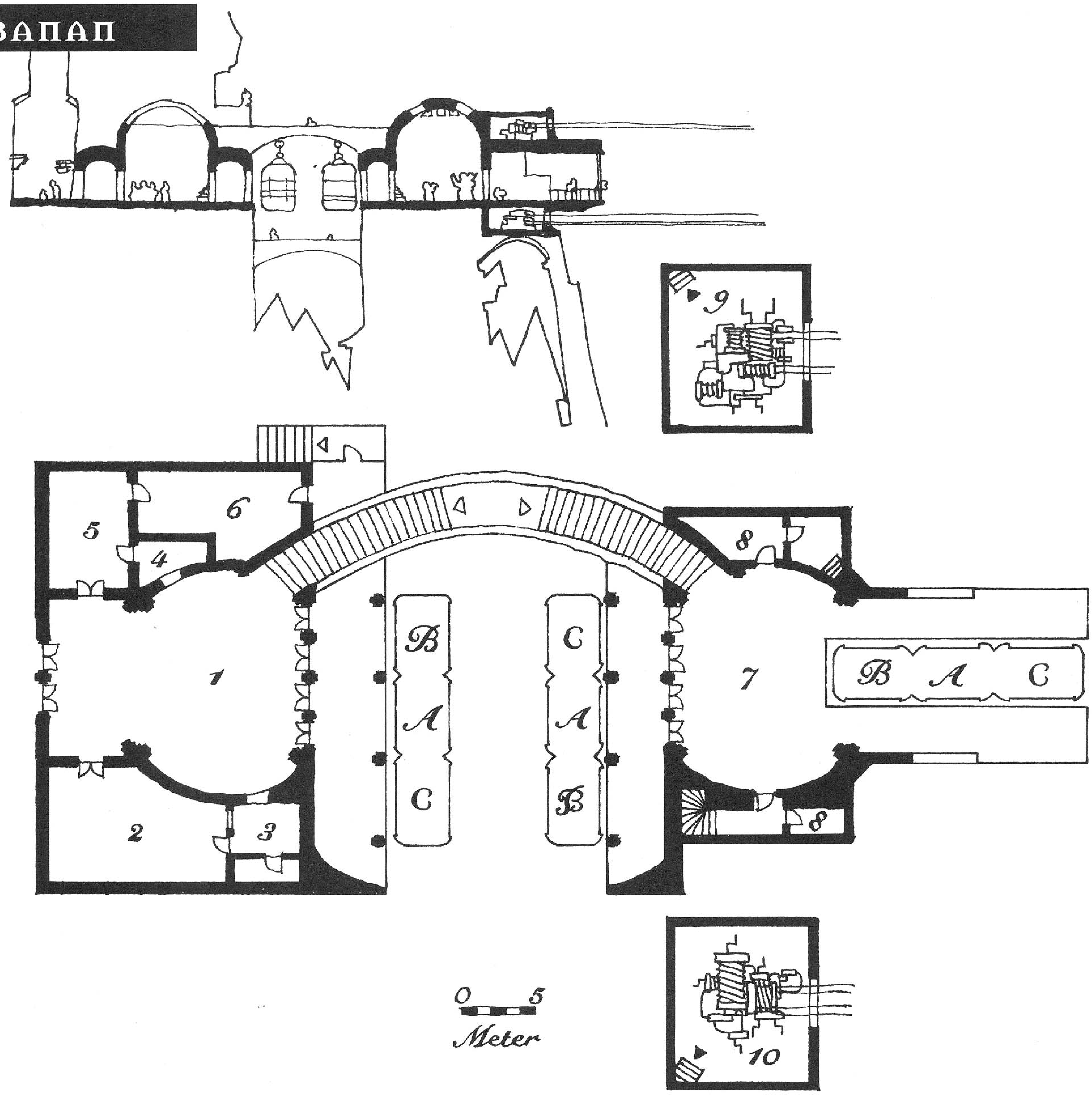
LINEBANEVAGN

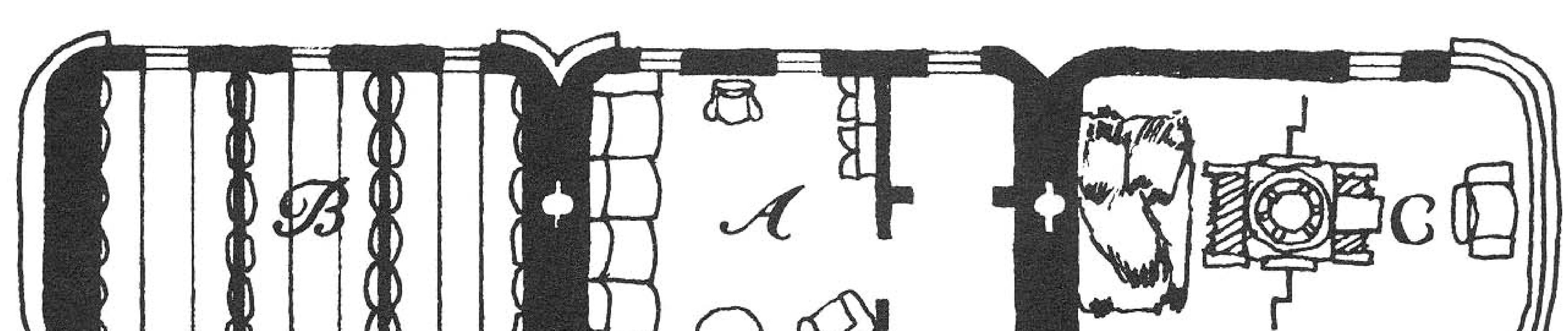
A. Första klass. En separat kupé för den som vill ha en komfortabel överresa. Gästen trakteras om så önskas med mat och dryck av personal från någon av de stationen närliggande tavernorna. Linbanevagnarna är en populär mötesplats för hemliga möten mellan de Hängivna och deras allierade.

B. Andra klass. Här finns det plats för 36 sittande passagerare.

C. Härifrån drivs vagnen av Omvända, under övervakning av en Edsvuren. De Omvända som antas kunna ha lyssnat till eventuella överläggningar i (A) måste givetvis avlägsnas. Lavafloden är känd för att tiga om vilka offer den bjudits; ingenting annat än stoft återstår vanligen av den som fallit i den kokande bassängen.

Linbanan





Ambassaden

Näst spridningen av Karons sanna budskap ser de Hängivna goda diplomatiska förbindelser som det viktigaste. Men goda diplomatiska relationer kan man knyta ovärderliga kontakter med mäktiga män och kvinnor bakom fiendens linjer, och samtidigt etablera en sorts trovärdighet, ge en viss legitimitet åt sitt budskap. Man kan genom lismande och smickrande, hårda förhandlingar, tjänster, gentjänster och mer eller mindre förtäckta hot nå mycket, mycket långt, utan att det för den sakens skull behöver synas. Ett led i de Hängivnas tysta krigföring är deras ambassader som de anlägger vart helst de kommer åt, bara i Chronopia finns det ett drygt dussin – från Meledith, via Arenastaden till lufthamnarna och Wongostadens trånga kvarter. Ambassadens interiör, likaväl som dess exteriör är otadlig, det står ingenstans att finna något som helst komprometterande material om vare sig Karon, ambassadören själv eller de Hängivnas verksamhet i övrigt, ibland kanske ambassadören själva inte ens vet vad som pågår.

1. **Entré.** En trappa leder mellan fyra skulpturpelare upp till en dubbeldörr kantad av statyer föreställande två av de Hängivnas mest kända skyddshelgon: S:t Arie och S:t Hreich.
2. **Hall.** Väggarna pryds av ädla motiv ur de Hängivnas historia.
3. **Gård.** På övervåningen finns ett galleri från vilket man kan blicka ned på den öppna gården. Taket kan täckas över om nöden kräver det.
4. **Stall.** En bro leder ut från stallet. Här förvaras även ambassadörens täckta bärstol.
5. **Badrum.**
6. **Tvättrum.**
7. **Klädkammare.** Ambassadörskan har en minst sagt imponerande garderob med över 200 par skor och närmare tusentalet klänningar.
8. **Bibliotek.** Här återfinns ofta ambassadören läsandes politiskt korrekt litteratur, med vissa mindre obskyra inslag som rasläror och eposet över de Tusen horndjävlarna.
9. **Sovrum.** I denna lätt uppvärmda kammare spenderar ofta ambassadörsparet sina nätter.
10. **Paradsängkammare.** En furstligt inredd sängkammare, med en ljuvligt broderad sänghimmel, där man dock sällan sover då det drar förskräckligt från de stora fönstren.
11. **Arbetsrum.** Detta är ambassadörens kontor, där han för sina räkenskaper, noterar möten i sin kalender och tar emot mindre betydelsefulla gäster.
12. **Hall.** Hallen leder in till den furstliga delen av kammaren.
13. **Klädkammare.**
14. **Hall.**
15. **Hall.**

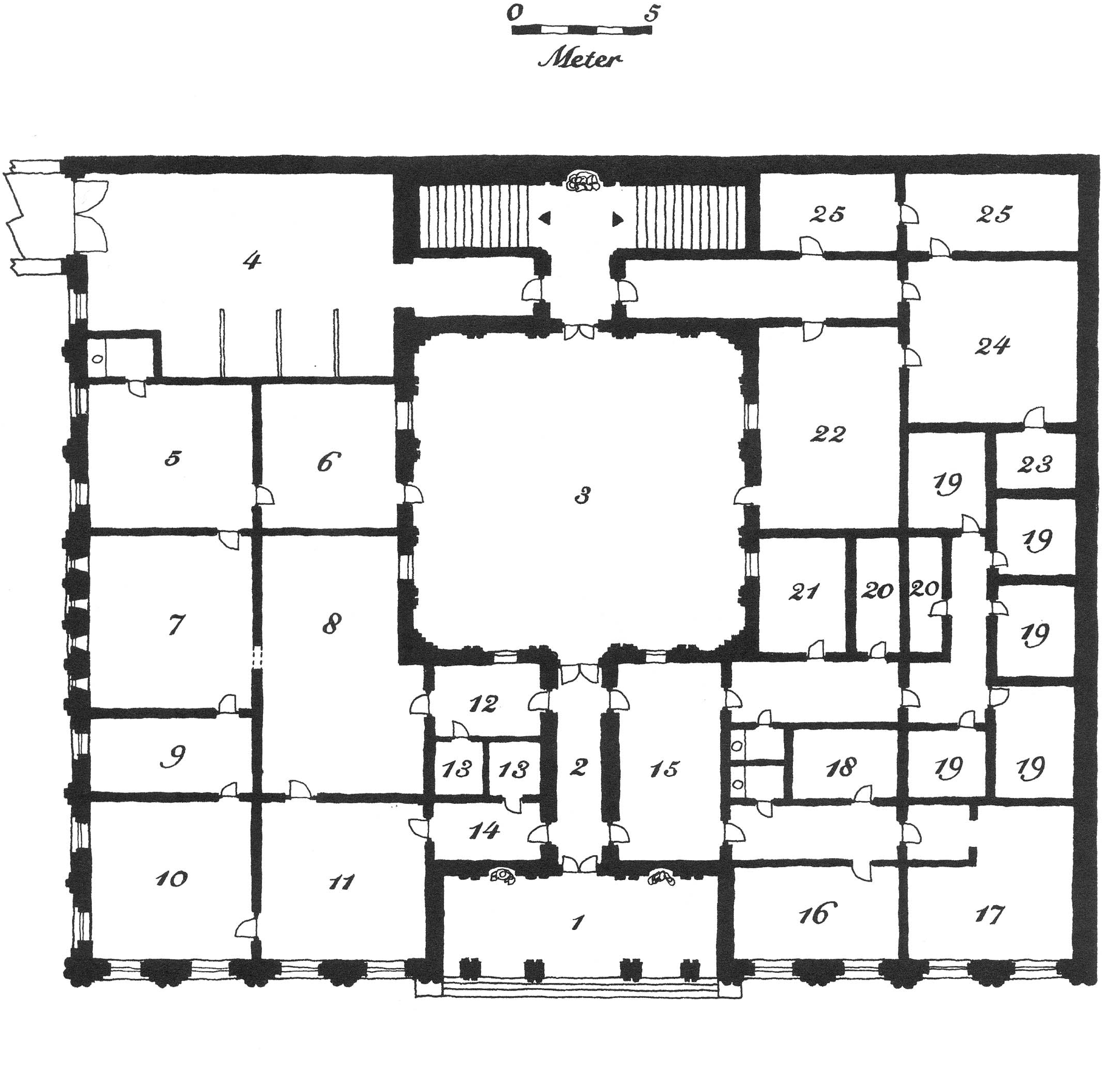
16-17. **Gästrum.** Här tillåts mer eminenta gäster att övernatta om det finns risk för att de sociala aktiviteterna fortsätter långt in på natten.

18. **Badrum.** För gästerna.
19. **Tjänarbostäder.** Här bor såväl de Omvända som passar upp på herrefolket som de Edsvurna som ansvarar för att ambassaden är säker, alla tider på dygnet.
20. **Linneförråd.**
21. **Officerare.** Här bor de två officerare som ansvarar för att de Edsvurna utför sitt arbete. De arbetar halva dygnet var.
22. **Kök.** De tjänare som arbetar här sover också här. Utrymmet i tjänarbostäderna (19) räcker inte till för dem.
23. **Servisförråd.** Kopparna, faten, besticken och kandelabrarna är ytterst exklusiva, men inte så mycket som en silversked försvinner ur förrådet. Tjänarna är obrottsligt lojala och ytterst noggranna.
24. **Tjänarmatsal.**
25. **Matförråd.**

26-27. **Galleri.** Här finns ett antal utsökta porträttmålningar upphängda för beskådande. Bland verken märks särskilt "Flykten från Volkano" av Gegir.

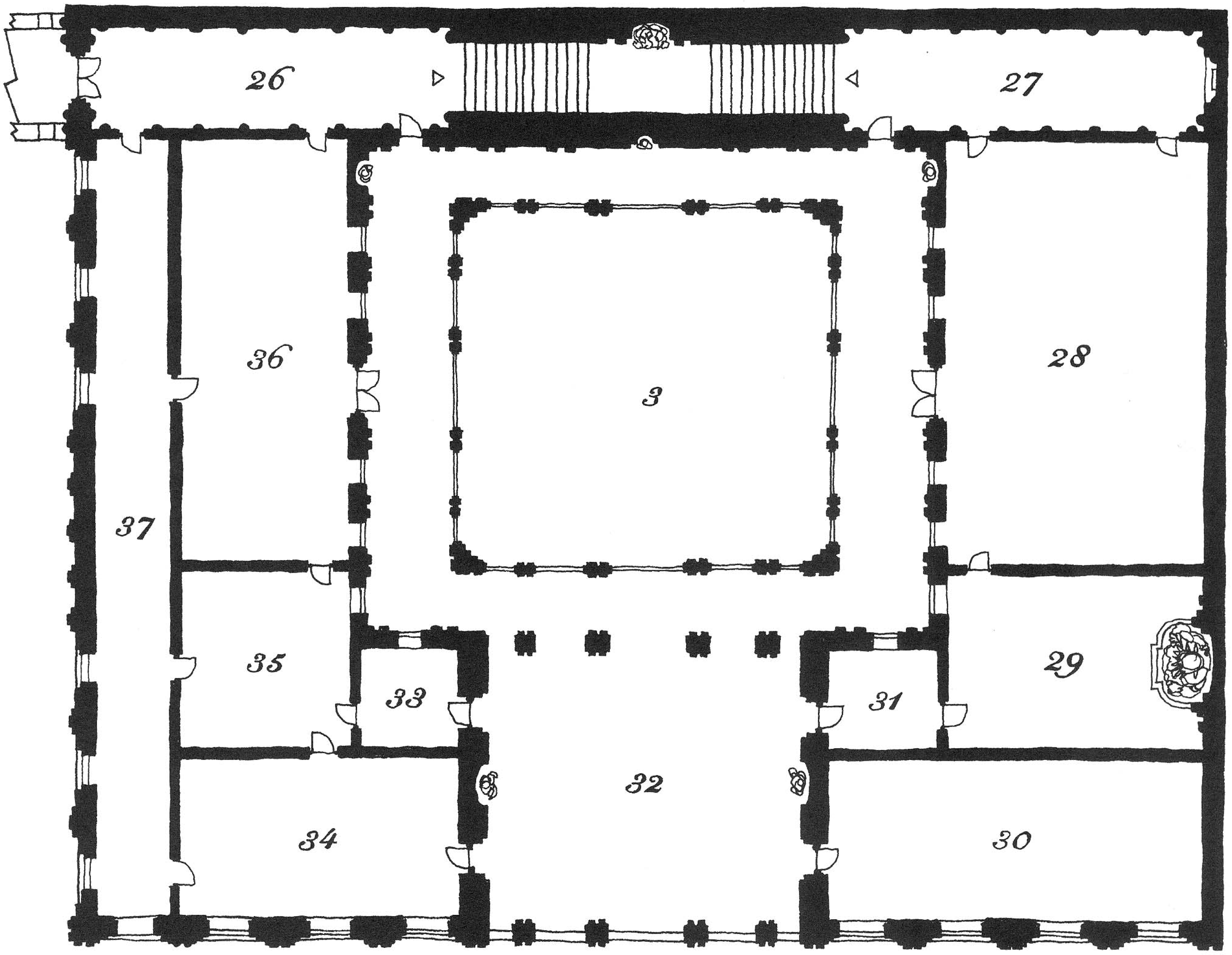
28. **Balsal.** Ambassadfolket har för vana att åtminstone en gång varannan vecka bjuda till stor fest och traktera hela närområdets överklass furstligt. Då bland annat med dans till blåsorkester i balsalen.
29. **Kapell.** Här tillber ambassadören och hans närmaste vänner Karon. Tjänstefolket får söka upp en tempel på stadens gator.
30. **Paradmatsal.** Här äter man de riktigt överdådiga lyxmåltiderna som varar nätterna igenom och består av hundratals maträtter av det mest skiftande slag. De Hängivna har dock inte fallit till föga för det dekadenta chronopiska köket utan maten är stilren, man låter varje smak komma till sin rätt utan att överdrivna kombinationerna (inga sparrissprängda gräddkoleinbakade påfågelsskallar här inte!).
31. **Förrum.** Här bör man som lågt stående rena sig innan man stiger in i kapellet (29).
32. **Ljusgård.** Här faller ljuset in från gatan, mellan de ståtliga kolonnerna, och träffar de bägge statyerna som ståtliga bär upp taket. Kraftigt bepansrade luckor kan vid behov fällas ned för att hindra eventuella sekudaburna inkräktare.
33. **Tomt.**
34. **Matsal.**
35. **Galleri.** Här visas några sanna konstskatter, främst skulpturer av olika slag. Bl. a. Kaleb och Morgana (mer känd som Skönheten och odjuret, fast i omvänd ordning) och Förräderiet (en mycket mäktig komposition som visar hur Kalebs illvilliga hantlangare släpar i väg Karon för att fästa honom vid Volkanos svarta klippor).
36. **Audienssal.** Här tas de mer prominenta gästerna emot av ambassadörsparet.
37. **Galleri.** Ytterligare ett galleri fyllt med ypperlig konst med företrädesvis episka motiv hämtade ur de Hängivnas ärorika historia. Slaget vid Svarta kullen finns avbildat där förrädaren Raphael stolt höjer Benjamin ben Ishmaels söndertrasade kropp över sitt huvud som ett offer till hans himmelske härskare, samtidigt som han trampar ned högländaren Mak Mornes ansikte i leran.

Ambassaden Bottenvåning



Ambassaden Övervåning



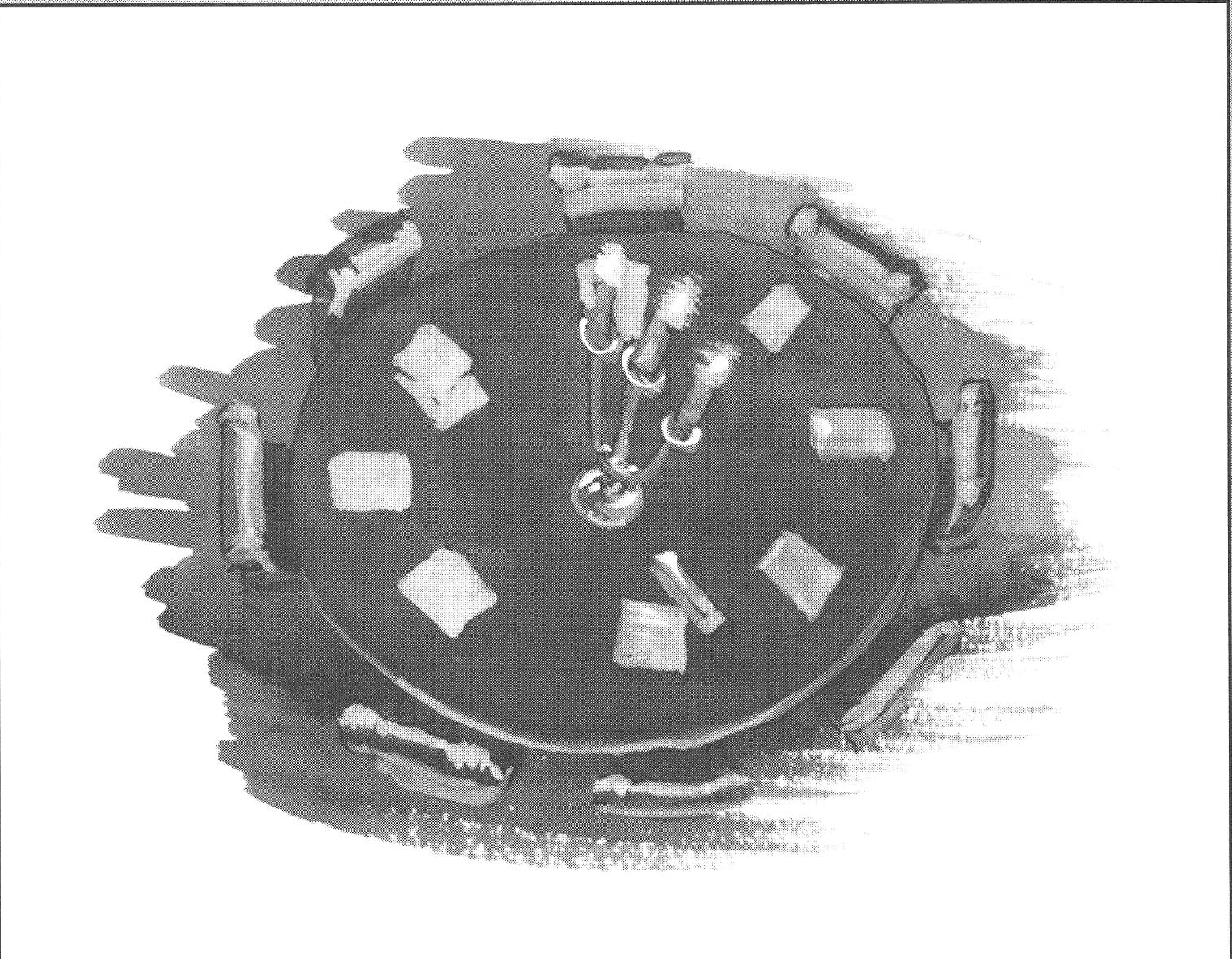


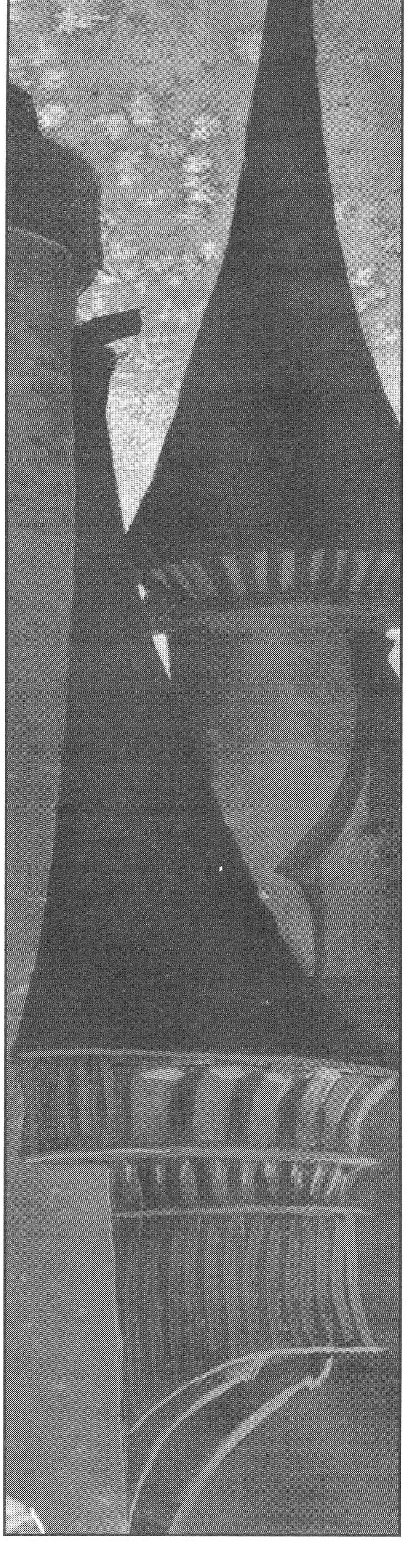
RÅDET

Rådet finns egentligen inte. Om någon skulle försöka få reda på någonting om Rådet skulle det upplösas innan den frågvise visste ordet av och innan dess skulle dessutom det ha gått för honom som för den nyfikne goblinen som tittade för djupt i avträdet i hopp om att finna dvärgarnas skatt. (Han föll i och drunknade i träcket).

Rådet är en ytterst hemlig sammanslutning av betydelsefulla chronopiska makthavare som arbetar för Hängiven överlägsenhet. Vissa av dem är Omvända och gör det för Karon, andra gör det för de ljuvligt klingande dublonernas skull. De använder sina kontakter för att ge de Hängivna mer inflytande och i gengäld lovar de Hängivna dem guvernörsposter, ambassadörs- och konsulämbeten, plats sida vid sida med de styrande mörkerlorderna och tempelherrarna.

Bland Rådets medlemmar hittar man hedervärda dvärgiska klanfurstar, respekterade brundusiska och sabranska handelsfurstar, marajiputtiska moguler, alviska furstar, ordensmästare från Magikerstaden, stadsvaktskommendanter och hyrsvärdskaptener från Klingornas allians, alla med det gemensamt att de tror att de kontrollerar de Hängivna, att de kan använda de Hängivna som ett redskap för att uppnå sina egna syften. Vad de inte vet är att tempelherrarna redan utövar ett i det närmaste obrytbart mörkt inflytande över dem. De är sedan länge Karons ägodelar, pjäser i hans spel, vilka han kan flytta bäst han vill över brädet.





som föredömlig, men det är bara för att de inte vet vad den döljer. Tillbaka till piedestalen. Om två Hängivna av någon anledning hamnar i luven på varandra (åsiktsskillnader är inte ett officiellt begrepp i den Hängivna terminologin) tillåts de att göra upp på piedestalen, man mot man. Mer betydelsefulla Hängivna får kalla in förkämpar, men det är inte brukligt bland fotfolket. Dessutom finns det ingen som skulle kämpa för dem. Vem som vinner? Den som faller av piedestalen har förlorat. Ja, det stämmer. Det är ett ganska långt fall, närmare trettio meter genom den chronopiska luften, innan man krossas mot den kliniskt rena gatläggningen. Brutalt och barbariskt? Inte om man jämför med de tuppfäktningar som äger rum på Klingornas allians eller de lärostrider som titt som tätt skakar Galdermästarnas torn i Magikerstaden.

Nu kommer vi ut i folkmyllret på Karonparaden. Så här mycket folk ser du knappast ens på Arenan när Agasur skall till att göra mos av allt tänkbart motstånd. Längs den här gatan finns alla de affärer, hantverkarbodar, butiker, gatustånd och verkstäder som kan tänkas intressera den genomsnittlige chronopiern. Karonstradan är en lika bra plats för eftermiddagshandeln som Södra gallerian eller Galleriet i Magikerstaden. Här hittar du allt som du behöver. Du kan köpa Karonminiatyrer, Hängivna berättelser – en mycket populär barnbok, ljuvliga frukter från de hängande trädgårdarna på Silvertopps sluttningar, Uppenbarelseskrifterna, hantverk av yppersta kvalitet – många säger att det görs av förslavade dvärgar som hålls inspärrade djupt under Templet – såväl som de Hängivnas egen massproduktion av husgeråd, vapen, verktyg och möbler av synnerligen tvivelaktig kvalitet. Varför folk köper? Det låga priset gör att man kan köpa ett drygt tiotal stolar av Hängiven tillverkning för samma antal dubloner som det kostar att köpa en stol snidad av alviska eller dvärgiska händer. Dessutom har folk inga skrupler längre. Oavsett vem de handlar av bidrar de på något sätt ytterligare till världens undergång, segregering och förfall. Vilken skillnad gör det egentligen om man köper en stol av de Hängivna eller av alverna? De är ungefär lika obehagliga allihopa. Om man köper av en mänsklig hantverkare, en liten skröplig man som sjunger på sista versen då? Spelar ingen roll. Han står under beskydd antingen av något av gatugängen eller något av de Stora husen. De flesta av gatugängen står dessutom under beskydd av de Stora husen. Köper du en stol av honom blir de Stora husen bara ännu mäktigare och de får större möjligheter att göra livet surt för oss vanliga chronopier. Om jag håller med? Till viss del, men det går ändå inte att komma ifrån att de Hängivna ändå är värst...

Den magre där borta är en tempelherre. Ja han ser nästan ut som om han redan vore död, men det är en oerhört mäktig magiker. Han säljer nekrologi. Om du frågar snällt och priset är det rätta kan han göra vad som helst med dig och din kropp, bara du följer honom ned i de mörka verkstäderna under något av templen. Han kan förvandla dig till ett monster med kolsvart mastodonthud och klor lika långa som chronosklingor. Eller du kanske hellre vill ha en draktunga? Inte dumt att kunna spruta eld. Eller en pansarskalle, en vitterhetsparasit eller ett par pesthorn i pannan? Kanske förstärka några leder, plantera in tjurmuskler i nacken eller ett par extra armar? Inte det. Du återvänder aldrig dit? Säger du det så. Det är nog ganska klokt förresten. En vän till mig skulle bara modifiera sin sågklinga en smula. Han kom aldrig tillbaka. Var en av Stjärnhingstarnas riktiga påläggskalvar. Hade bara två matcher kvar tills han skulle vara löst från sitt kontrakt och kunna leva loppan som dödsdansare. El Betu ville ha honom som gardeskapten, men han anställde en annan, Eziban vill jag minnas att han hette. Om han är död? Ingen aning. Du förstår, vissa – egentligen de allra flesta – får vad de ber om, varken mer eller mindre. Men andra har otur – som Lostor. Ryktet säger att han slutade som skarprättare, men jag vet inte om det stämmer. Dessutom är det lika bra att du håller dig borta från nekrologi över huvud taget. Det är ett av de Hängivnas sätt att tyst och obemärkt sakta men säkert erövra världen. Alla som bär på svartgods eller demonverk blir till slut de Hängivnas

trogna hantlangare, vare sig de vill det eller inte. Hur kejsaren kan låta svartgardisterna bära nekrologi kan jag inte förstå. Ryktet säger att det är det pris de Hängivna får betala för att behålla sin stadsdel, att de har mutat vår kejsare. Och vad som skulle hända om det Svarta gardet plötsligt hamnade i de Hängivnas kontroll vågar jag inte ens tänka på. Om domarna, krigsherrarna, de Edsvurna, de Vita änglarna och tempelherrarna gjorde gemensam sak skulle det inte bli mycket kvar av det dekadenta råtthålet Chronopia, vem som nu skulle kunna tänkas bry sig om en sådan struntsak...

Jag borde inte ha sagt det där om de Hängivna tidigare. Vilket? Att de var värst förstås. Varför? En Omvänd med alltför skarp hörsel råkade stå rakt bakom oss. Jag trodde inte att han skulle vara så snabb, men tydligen... Hör du bjällerklangen? Den talar om att en grupp Edsvurna är på väg hit för att ta itu med ett par hädiska uslingar. Vilka?! Vi givetvis, så se till att komma ut ur den här folkmassan och in på någon av bakgatorna innan de hinner ikapp oss och du faller till marken med en karonklinga stickande ut mellan revbenen. Då är det en klen tröst att du slipper smutsa ned dina klädtrasor. Sabranskt siden? Det tror jag när jag ser skräddarmästaren. Det där ser mest ut som brundusiskt tagel. Lyft upp mig och SPRING! Höger! Varför de har bjällror? De är stora, starka och övertygade om att de är oövervinneliga så länge Karon står vid deras sida. Vänster, snabbt! De anser inte att de finns någon anledning att lömskt och fegt smyga sig på sina fiender bakifrån, de vill se dem i ögonen när de skär halsen av dem – In här! – med sina tandade karonsklingor. Nästan alla Hängivna soldater bär bjällror. Ju fler bjällror desto mer framstående och fruktansvärd krigare. Ju fler mörkerkrigare desto mer och högre bjällerklang. Och det har faktiskt en viss avskräckande effekt, samtidigt som det höjer de blodtörstiga barbarernas moral. Larmet på slagfälten kan stundtals vara öronbedövande och de Hängivnas krigare njuter av slamret, – Höger – av den disharmoniska oläten från de illa stämda bjällrorna. Ju högre oljudet är, desto fler vänner har de i närheten och ju fler vänner de har i närheten, om det nu ens går att påstå att de Hängivna faktiskt är vänner med varandra, desto intensivare blir deras vilja att skövla, bränna, mörda och plundra. Vänster, under bron. Om du vill se snålvattnet rinna till på en Edsvuren så binder du honom först till händer och fötter och sedan ringer du med bjällror i hans öron tills ögonen går runt i huvudet på honom. Till en början kommer han inte att vara märkbart berörd, men sedan kommer det att börja rycka i ögonlocken och mungiporna, sedan i nackmusklerna. Efter några minuter kommer han att kasta huvudet fram och tillbaka i frustration, och ytterligare några ögonblick senare kommer ögonen att stå ut som kristallkulor ur sina hålor och han kommer att göra allt som står i hans makt att skada någon. Även han själv duger bra. Det är ett sant nöje att se dem slå sina huvuden blodiga mot väggar och golv. Hur jag vet det? Jag har gjort det min gosse, betydligt fler gånger än du har varit tvungen att dra din lilla löjliga klinga för att försvara ditt värdelösa liv.

Ner här. Höger. Trapporna. Snabbt vänster. Börjar du bli trött? Vadå orättvist? Jag sliter lika mycket som du för att vi skall klara oss ur den här knipan, som du satt oss i för övrigt, och nu klagar du för att du måste bära mig. Det var det gemenaste... In bakom den här knuten, ned för trapporna till höger och in bakom det trasiga planket. Så där ja. Då kan du sätta ner mig. Tack för skjutsen. Jag antar att du har noterat att vi har sprungit ner för en hel del trappor, att husen blivit mindre, ligger tätare, och är mer ostrukturerat staplade i förvirrande och till synes ostadiga kvarter. Vissa av dem vajar faktiskt när det blåser ordentligt. Det har inte gått dig förbi? Utmärkt! Vet du vad det betyder? Att vi är ute ur de Hängivnas stad!? Nej, så roligt skall vi inte ha det, men vi befinner oss i Klyftan, den enda delen av de Hängivnas stad som åtminstone påminner om det övriga Chronopia. Du gillar inte det heller? Det var ju tråkigt. Som att välja mellan grönpest och lungröta? Jag förstår. Men det är faktiskt så



Förändringens salar

I källaren på vart och ett av de större Dödens tempel som finns i Chronopia ligger ett stort underjordiskt komplex dit de sanna Karondyrkarna beger sig., Där samlas de som skådat sanningen i vitögat, som inte räds det faktum att världen måste tvättas med blod och att Karon är den mörka tvillingen, världsplågaren som skall lägga världen under sig i den mest fullkomliga diktatur som någonsin skådat dagens ljus – mörkerhärskarens tyranni! I de dunkla salarna under Dödens tempel förbereder sig tempelherrarna och mörkerprästerna för världsövertagandet. Man experimenterar med den mörka magin, man låter Omvända genomgå gastkramande ritualer, skänker dem nekrologiska fördelar och förmågor, implanterar demoniska parasiter, utom-chronopiska organismer i deras kroppar för att ge dem övermänskliga krafter att använda i Karons namn.

1. **Första förrummet.** Det första förrummets väggar är täckta med målningar, gjorde direkt på stenen, som föreställer en smula bisarra men ändå mycket heroiska händelser i de Hängivnas historia. Rummet lyses bristfälligt upp av svaga oljelyktor som sprider ett kallt ljus över rummet.

2. **Andra förrummet.** Här blir motiven på tavlorna ytterligare en smula mer bisarra. På ena väggen kalasar De Fördömda och ulvryttarna på kadaver efter en grupp högländska ordenkrigare. Också här är det skumt och svårt att skarpt urskilja rummets gränser.

3. **Tempelsal.** Hit, till det lilla kapellet, förs de nya initianderna för att bekanta sig med Karon innan de omvänds. Statyn har en hypnotiskt effekt och den som tittar den i ögonen måste lyckas med ett motståndsslag mot PSY 20 eller bli stående, tomt stirrande framför sig.

4. **Vaktrum.** Här sitter fyra volontärer och vaktar fångarna under överseende av en Edsvuren (se grundreglerna s. 148).

5. **Fängelseceller.** Här spärrar man in fanatiska kättare som försökt skända helgedomen, men som tagits på bar gärning av tempelväktarna. De får vila ut i sina cellers mörker mellan de utdragna och plågsamma sejourerna i tortyrkammaren (11).

6. **Sovrum.** Spartanskt inrett sovrum med våningssängar, halmmadrasser och en oljelykta som enda belysning. Här övernattar fångvaktarna.

7. **Förrum.** Här klär tempelherrarna om till sina ceremoniella kåpor innan de tillsammans med tempelmästarna skrider till verket med sitt mörka hantverk i rum 8 och 9.

8. **Lilla verkstaden.** I taket hänger mystiska anordningar i tjocka kedjor ned över rummets mitt till vilket man på räls kan rulla fram den likkista i brons där "objektet" nedläggs under arbetets gång. Med hjälp av traverser, krokar och de otaliga makabra redskap som finns att tillgå (tarmkrokar, kraniumsågar, benborrar, hudtänjare o s v) skapas här nya, fantastiska Hängivna. Hit för man också oftast de utomstående som vill ha nekrologiska förbättringar eller åtgärda vapen och rustningar.

9. **Stora verkstaden.** Här har man utrustning som liknar den i rum 8, men allt är större och mer häpnadsväckande. Det är här man skapar de Hängivnas vansinnesmonster, det är här man experimenterar med de oskyldiga som eventuell går hädan under processerna i lilla verkstaden. I mitten av rummet (vid 9 på kartan) finns en lucka i golvet som kan öppnas för nedsänkning av bronskistan i den sjudande underjorden.

10. **Bostadsrum.** Här bor de mest eminenta tempelfunktionärerna.

11. **Tortyrkammare.** I templets två tortyrkammare gör man processen kort med hedningar och lögnare. Man sträcker dem, man skruvar dem, man styckar dem och man penetrerar dem tills de inte står ut längre, och då börjar den verkliga tortyren, vilken pågår tills den chronopiska tillvaron är ett minne blott för den olycklige. Om man inte visste bättre skulle man kunna tro att de plågades skrik hördes ändå upp i templet, rakt genom det massiva stengolvet.

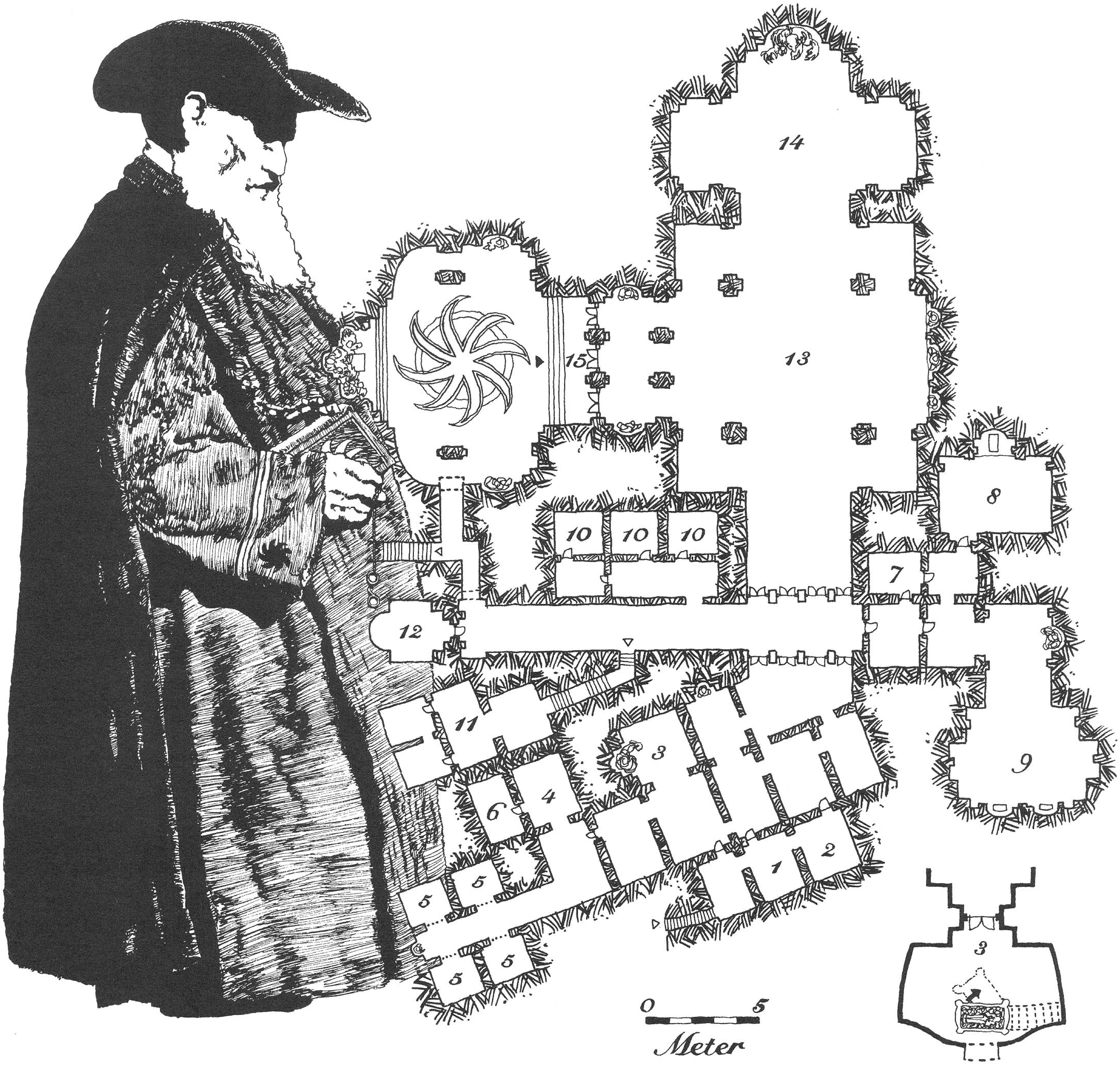
12. **Tempelherrens sovrum.** Här residerar den tempelherre som ansvarar för templets verksamhet, vid de få tillfällen han faktiskt befinner sig här. Vanligtvis brukar ansvaret vara överlämnat till någon av mörkerprästerna och tempelväktarnas befälhavare.

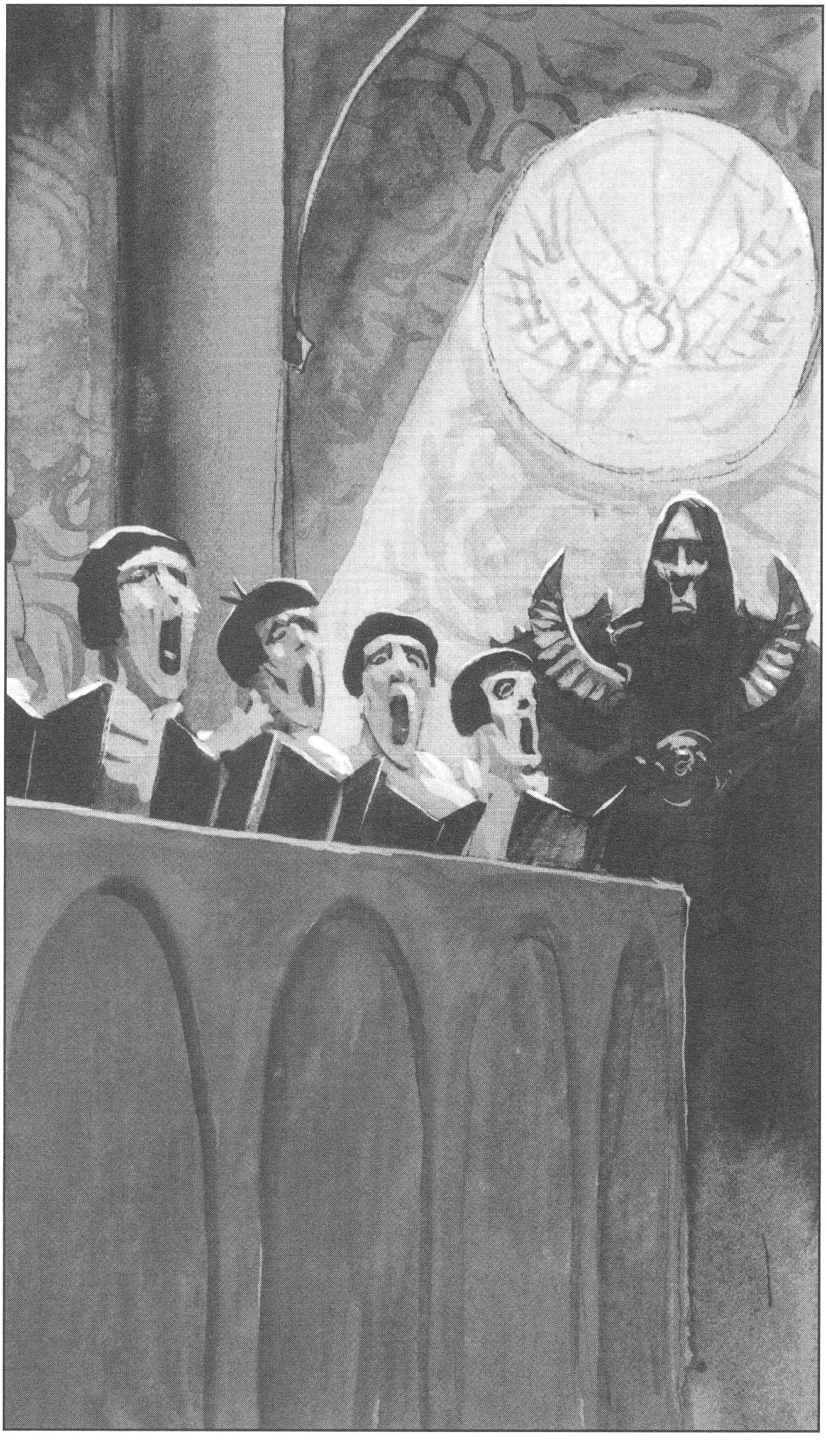
13. **Harmonins sal.** En stor sal, med ett vackert kraftigt välvt tak, fyllt med inspirerande, bisarra motiv som skall hjälpa en i ens kontemplation över livets mysterier. Hit söker sig de rättrogna för en stunds avkoppling.

14. **Odjurets sal.** Här finns en mindre staty föreställande Själatjuven. Inför honom släpar man de obotliga syndarna och ger dem vad de förtjänar inför hans ansikte.

15. **Karons sal.** Här sitter Karon staty på en tron av människoben och blickar ut över salen. På var sin sida om det stora Karonkorset står två altare. Det är här man samlas till sann Hängiven gudstjänst och offrar de otrognas barn till den blodtörstige världshärskaren.

Förändringens salar





att det här stället är ett av de få ställen där man inte alltid behöver riskera att få nacken avvriden av några ordningssamma Edsvurna. Hit kommer nämligen det Hängivna avskrapet. De som inte riktigt passar in. Här får de bida sin tid tills de känner sig mogna att bli en del av den Hängivna gemenskapen. Om de kommer hit frivilligt? Nej, de kommenderas givetvis av prästerna. När de sonat sina synder får de tillåtelse att flytta ut igen. Ser du de Omvända som kommer där? Det gula bandet runt halsen visar att de varit svaga i tron. De andra, med blå band, de har försummat sina förpliktelser, de med de tunga kättingarna runt halsen har i något sinnessvagt ögonblick hädat Karon eller någon av tempelherrarna. De där borta som ser ut som om de hade dragits i gyttja och sedan rullats i damm och gethår har gjort sig skyldiga till nedsmutsning. Inte så farligt? Givetvis är det bara de Omvända som får de milda straffen, och det bara när Väktarna är på gott humör eller det behövs folk i gruvorna. Du eller jag skulle förmodligen ha förlorat högra foten...

Hur länge de får stanna här? Så länge det passar makthavarna. De behöver alltid folk som jobbar i gruvorna, så det kommer alltid att finnas Omvända som tvingas bo i kåkstaden vid Avgrunden, även om de kanske inte förtjänar det. Om du tittar noga ser du på vimplarna hur länge de varit här. Ett streck är ett år, de tjockare strecken representerar decennier. Han där borta har alltså... Just det! Femtiotvå år! Det är inte illa det. Har nog hunnit bli en hel del besök i Botens salar. Vad det är? Dit går de för att bikta sig ett par gånger i veckan. Tala ut om allt ont de gjort inför Karons anlete och be om förlåtelse. Det sägs att varje besök i Botens salar är ett steg närmare förlåtelse, men helt ärligt tror jag inte att tempelherrarna så mycket som ägnar en tanke på hur många gånger de stackarna bett om förlåtelse. Allt är godtyckligt. Här precis som i resten av Chronopia. Hemskt? Vissa av dem står inte ut med att ha förnärmat Ljusbringaren så till den milda grad att inte ens tio år i Avgrunden är nog för förlåtelse. Då blir de galna och spärras in bakom tjocka gal-

ler i Vansinnets salars. Ja, det är därifrån du hör de fruktansvärda plågade skriken. Som en torterad människa? Finns ingen tortyr i världen som kan få en människa att låta så där. En gammal god vän till mig berättade att tempelherrarna använder dem till fruktansvärda magiska experiment. Så de skall inte känna sig helt värdelösa...

Nu har vi inte tid att stå här och drälla längre. Vi måste vidare innan vi retar upp några andra galningar. Oophs! Där sa jag det igen. Det gäller att hålla munnen i styr på ett sånt här ställe, man vet aldrig vem som lyssnar. Är det en rättrogen Hängiven så ligger vi snart och simmar i lavafloden i botten på Klyftan. Fast vi hinner nog inte simma så mycket innan vi går upp i rök, blir till små oskyldiga flagor av grå aska som rycks med av vinden och svävar bort över Chronopia för att ytterligare bidra till nedsmutsningen av denna avskrädeshög för mänskligt avfall.

Dags för en tur med linbanan. Eminent uppfinning för övrigt. Säkerligen konstruerad av några förslavade dvärgar under hot om brutal vedergällning, folkmord och andra otrevligheter. Varför de inte har byggt någon bro? Jo, då det finns en bro, men den är så hårt trafikerad och dessutom obehagligt välbevakad så jag kommer att känna mig mycket bättre till mods om jag får åka med linbanan. Det känns tryggt på något sätt...

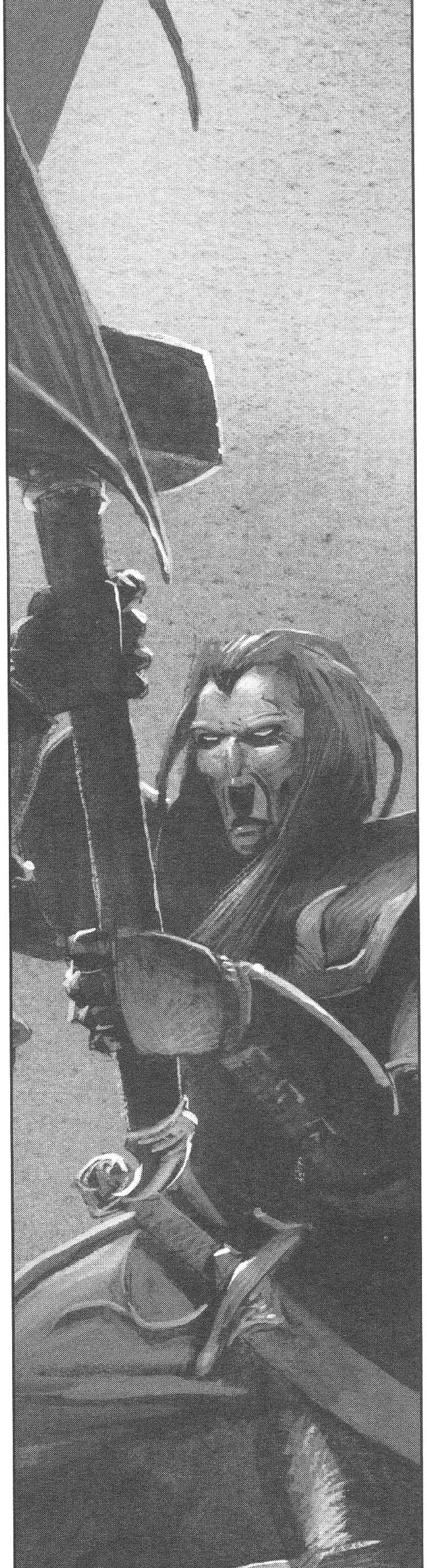
Dyrt! Snick-snack. Betala biljetten nu så att vi kommer iväg någon gång. Även om vi faktiskt kanske lyckades skaka dem av oss finns det ingen anledning att stå här och drälla i onödan. Eller du kanske trivs i de Hängivnas sällskap. Inte det? Jag tänkte väl. Fel vagn! Linbanan till andra sidan går därborta. Följ efter mig.

Så där ja. Då var vi iväg, snart på andra sidan och sedan tar vi första bästa boulevard ut ur den här delen av stan. Skakigt! Jag lovar dig att de dvärgiska gruvtågen är betydligt värre. För att inte tala om drakoniternas skeva hissar. De Hängivna vet vad de gör. Le! Var inte dum, utan bara LE! Ser du inte hur den där Väktaren blänger på dig. Som god Hängiven är det ens plikt att vara lycklig och som god besökare skall man vara ännu lyckligare över att man får se alla lyckliga Hängivna som lever tillsammans i underbar harmoni. Onda eller dåliga besökare och Hängivna gör sig som bekant icke besvär. Bra. Fortsätt så.

Då var vi framme. Se inte så fruktansvärt svag ut. Ja, jag kan medge att det gungade en smula, men inte så mycket att det motiverade din lilla diskreta uppstötning. Tur för dig att det bara var jag som såg, annars hade du gjort dig utmärkt som festföremål på ett välglödgat grillgaller i Kannibalöarnas kvarter. Djupt! Ja, det är inte för inte som den kallas för Avgrunden. Men du får faktiskt skylla dig själv. Jag sa åt dig att inte titta ut om du inte var säker på att du skulle klara av det.

Det där? Svarta citadellet. Prata inte om det. Det gör bara saken värre, även om de Hängivna inte öppet sympatiserar med den Mörka månens brödraskap. Ja, de är livsfarliga. Galna? Om! Hålla sig borta? Det tycker jag definitivt att du skall göra.

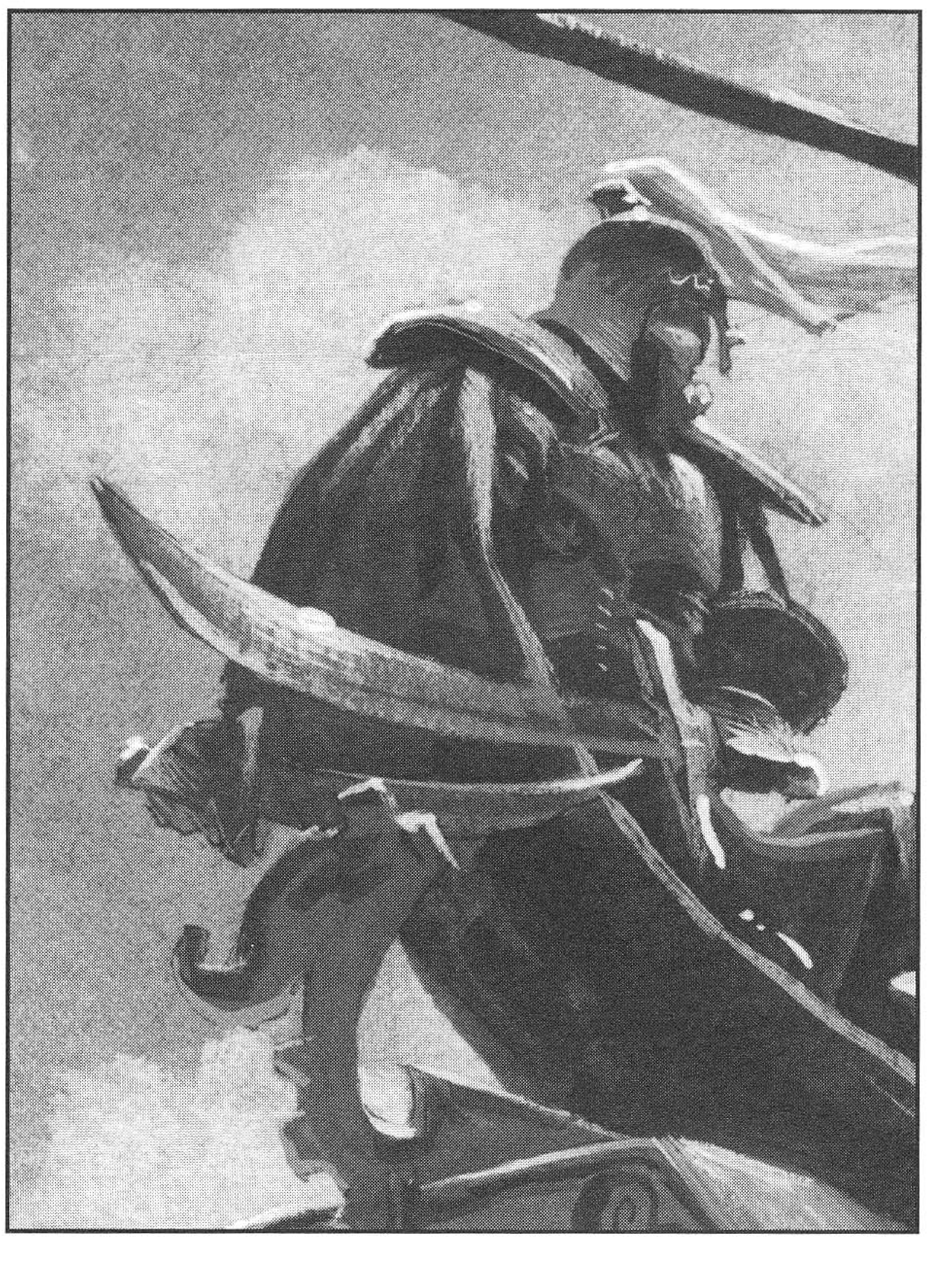
Mumlar? Ja. Varför? Det är brukligt så. Som Hängiven är det ju ens plikt att vara bekant med Karons lära, alltså den del av Karons lära som de försöker lura i folk är den sanna. Ja, du vet, det där med Fredens gyllene era, kärlek, harmoni och så vidare. Skitsnacket, kort sagt. Om de tror på det. Visst. Vad skulle de annars tro på? Fiendens lögner? Knappast. I vilket fall som helst är anledningen till att de går och mumlar att mörkerprästerna gör hembesök i familjerna någon gång om året och håller förhör. Ställer kluriga frågor om Karon, Morgana, Kaleb och de Mörka gudarna. Kan man inte svara hamnar man i Avgrunden. Hela familjen förflyttas. De får ett par timmar på sig att packa ihop, sedan kommer en bunt till tänderna beväpnade Edsvurna och slänger ut dem. Sedan släpar de dem i bojor efter vagnar längs boulevarderna och avenuerna för att förödmjuka dem, och avskräcka andra från att begå samma fåniga misstag. Barnen? Det händer att de är snällare mot dem, men blir de bestraffade inser de att det är för deras eget bästa, så det finns egentligen ingen anledning för de Hängivna att behandla barn annorlunda än vuxna. De måste lära sig på det hårda sättet. Livet är ingen dans på rosor för de Hängivnas ungar, om någon nu har en chans att vara barn i en stad så smutsig, perverterad och genomsyrad av mänsklig dekadens som Chronopia, men de är i alla fall lyckliga. Och det är det inte alla som är.

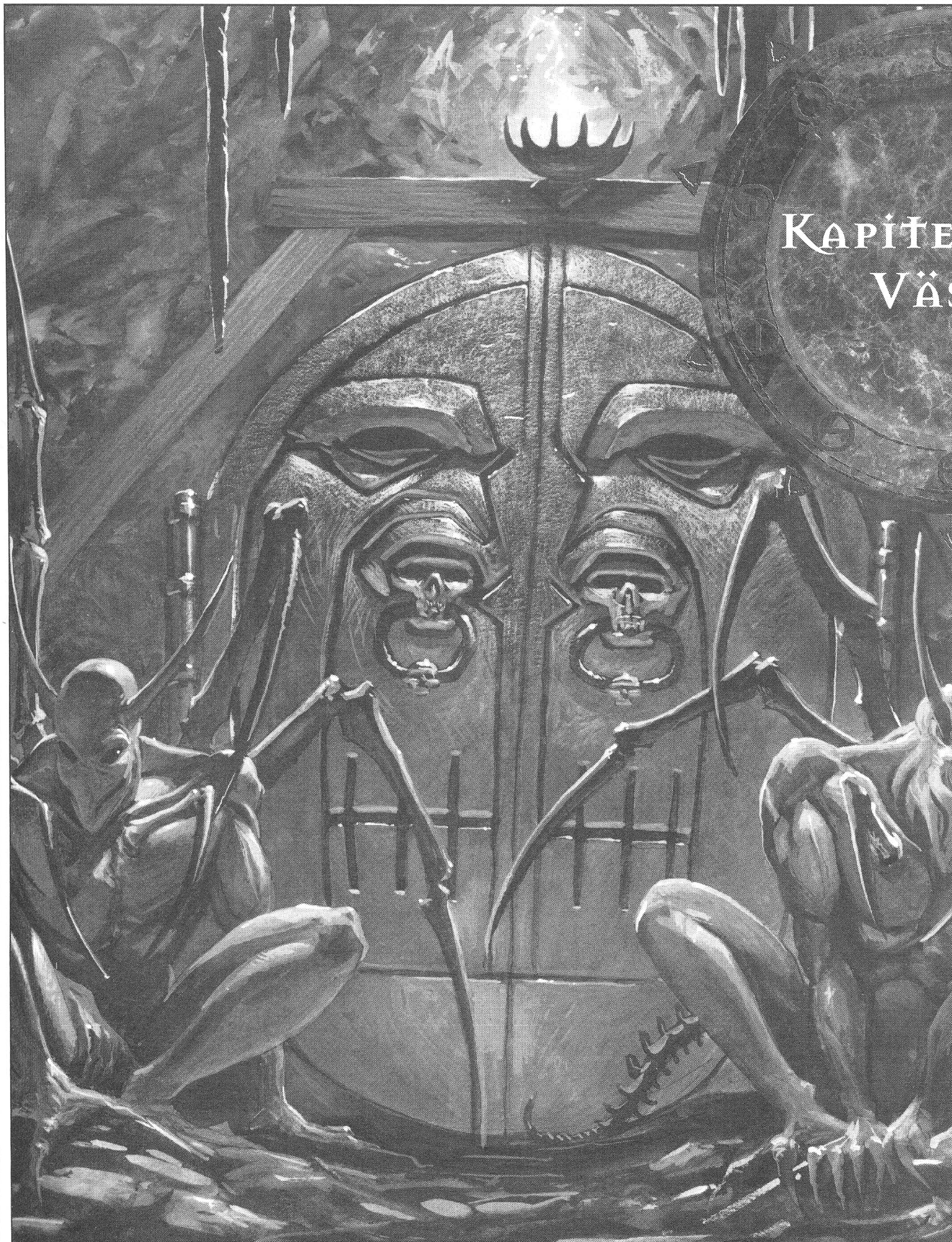


Musik? Nej, det hör jag inte. Jo, vänta! Nu hör jag. Det låter som... Det är banne mig ett positiv ackompanjerat av en barnkör och några taktsäkra slagverkare. De närmar sig. Kommer nog runt hörnet när som helst. Ställ dig längs väggen och låtsas som om du njuter av den ljuva musiken. Det är vackert?! Säger du det så. Det enda jag själv kan förknippa det där ljudet med är stridslarmet på slagfältet. Där vandrar positivvevarna bland de Omvända, vevar frenetiskt fram sin hysteriska musik och hetsar de stackars soldaterna till nya, fruktansvärda uppoffringar. Avskyvärt är vad det är. Fullkomligt avskyvärt!

Oj, oj. Nu har jag gjort det igen. Säg ingenting. Följ bara mig så försvinner vi obemärkta i folkmassan. In bakom grönsaksståndet med den leende tanten. Rusa! Inte innan jag har kommit upp på din rygg! Så där ja. Ptroo! Hoppla då, gossen min. Dags att fly igen!

Nedåt, bortåt, höger. Väääänster! Nedrans angivare. Förbannade kättare. Otrogna hundar. BARBARER! MÖRDARE! VETTLÖSA BARN AV EN SNEDÖGD GOBLIN! Dämpa mig? Höger. Ja, jag skall. Vänster. Jag ville bara att vi inte skulle springa ensamma genom den här gudsförgätna stan. FÖRBANNADE KLOAKRÅTTOR! Rakt fram under bron. NI ÄR INTE VÄRDA AVSKRAPET – höger – FRÅN EN TUNNELKRIGARES KLOAKSKOR! Lugna ner mig? Jag är fullkomligt lugn, skulle bara avreagera mig en smula. Du måste förstå att deras vidriga bakslughet äcklar mig mer än att få munnen full med mastodontträck. Och det är inte bara sådana som du och jag som de välpolerade lintottarna i gathörnen sätter de Edsvurna på. De skickar dem på varandra så fort de får chansen. Fullkomligt vidriga typer vissa av dem. Särskilt de som drömmer om en karriär som Edsvurna. Ju fler de lyckas ange, desto större chans har de att accepteras vid någon av de Hängivnas soldatskolor eller mörkerkloster, vilket är det enda deras föräldrar önskar dem. Stanna och sätt ner mig... Ja, jag tror att vi har skakat av dem. Se naturlig ut, annars förstår folk att vi är på flykt och då är det kört igen. Vad? Nej, det är ingenting att oroa sig för. Jag sa ju att vi hade skakat av dem. Äh, sluta nu. Jag putsar mina skor och du talar om Edsvurna som om de vore här. Till vilken nytta är obefogad oro...? Till höger? Till vänster? Bakom oss? Framför oss? Är du säker? Det ser inte bättre ut och så vitt jag ser finns det ingenstans vi kan fly, så jag antar att det är lika bra att ge upp och hoppas på en rättvis rättegång. Eller vad säger du...?





Kapitel Fem: Väsen

I de Hängivnas led samlas, framavlas och omvänds de mest skiftande existensformer. I Karons namn står sjungande barn sida vid sida med flammande eldsdjävlar, etterspottande flygrockor och manipulativa mörkerpräster och predikar för en världsomspännande harmoni. De som inte lyssnar till barnsången eller de stora talarnas deklamerande får lyssna till sågklingornas sång…

Personligheter

Bland de Hängivnas ändlösa skaror av konformistiskt klädda och utrustade präster, krigare, arbetare och ledare finns det ett antal mycket viktiga personer som utmärker sig särskilt genom att vara framåt, karismatiska, övertygande och dödligt kompetenta. De slår sig fram genom såväl den Hängivna som chronopiska hierarkin och är alla fast beslutna att snart stå på toppen och regera sida vid sida med Karon och kejsaren i Evighetspalatset.

Vid vissa av beskrivningarna finns nekrologiska vapen och förbättringar samt viss magi som beskrivs i modulen Mörkrets väktare uppräknade. Om du inte har tillgång till den kan du byta ut förmågorna mot andra förmågor ur den här boken.

Askeir



Askeir är tempelherre av övermalestors grad, en av de absolut högsta befattningar man kan ha vid de Hängivnas tempel. Han för ensam befälet över ett drygt hundratal mörkerpräster, tempelherrar och tempelmästare, och långt över tusen Omvända som sliter i sitt anletes svett i templets korridorer. Den ytterst taniga mannen – han ser i det närmaste ut som ett vandrande skelett – har för länge sedan sålt sin själ till Karon, och där hans hjärta en gång satt gapar nu bara ett bottenlöst svart hål. Han är hänsynslös, karismatisk och extremt övertygande. Den man som inte Askeir kan övertyga är inte född; däremot finns det kvinnor som inte alltid uppskattar hans argumentation...

STY 15	SMI 12	KAR 9
STO 20	INT 19	KP 15
FYS 9	PSY 25	SB +1T4

FÄRDIGHETER: ALKEMI 23, DROGKUNSKAP 21, DÖDENS MAGI 27, FÖRRUTTNELSENS MAGI 20, GIFTKUNSKAP 20, KUNSKAP OM KARON 22, MAGISTUDIER 19, MAGISK KANALISERING 17, MENTALISM 23, RETORIK 21, VAPENFÄRDIGHET #1 21, VAPENFÄRDIGHET #2 16, ÖVERTALA 21.

BESVÄRJELSER: SAMTLIGA TILLGÄNGLIGA TILL FV (FV I MAGISKOLA–S+1T10 (DÖDENSMAGI) ELLER 1T4 (MENTALISM).

UTRUSTNING: ASKEIR BÄR ALLTID MED SIG EN LÅNG, VACKERT UTSIRAD STAV AV MÄNNISKOBEN SOM KRÖNS AV EN HEPTAGONAL MAGISK BEHÅLLARE. HAN KLÄR SIG I ANSPRÅKSLÖSA KÅPOR I GRÅTT OCH SVART, OCH BÄR TILL DEM ALLTID ETT HALSBAND AV SKELETTFINGRAR SOM ÖKAR HANS CL I KAR-BASERADE FÄRDIGHETER MED +5.

Dreig



Dreig är en av de Edsvurnas främsta krigsherrar. Han har kämpat mot dvärgarna under Gordbergen, han har skövlat isbarbarernas nordliga riken och stuckit högländarnas ordenborgar i brand. Han har mördat tillräckligt med oskyldiga kvinnor och barn för att fylla en något mindre version av Sanctum. Nu står Dreig på toppen av sin karriär. Som överbefälhavare för stadens ordningsmakt Väktarna har han fullständig kontroll över allt som sker inom den Hängivna stadens gränser, i alla fall på det profana området där till och med det Svarta gardet hålls borta annat än när de dyker upp vid de Hängivnas tempel för den årliga översynen av de nekrologiska förbättringarna. Tempelherrarna och mörkerlorderna har han givetvis ingen som helst jurisdiktion över, även om han börjar visa vissa ambitioner åt det hållet, något som inte uppskattas alltför mycket i vissa kretsar. Dreig är en fruktansvärd krigare. Han mäter långt över två meter och har en blick som får lotusblommor att vissna, chronosklingor att böja sig och barska hyrsvärd att brista i gråt. När han väl en gång dragit sitt svarta svärd sticker han inte ned det i skidan igen innan alla otrogna hundar har fallit till marken.

STY 19	SMI 14	KAR 17
STO 19	INT 14	KP 18
FYS 17	PSY 15	SB +1T4

FÄRDIGHETER: AVSTÅNDSVAPEN #1 17, AVSTÅNDSVAPEN #2 15, DRA VAPEN 19, FINNA DOLDA TING 13, HOPPA 16, KUNSKAP OM KARON 15, RIDA 20, SKÖLD 16, SLAGSMÅL 19, SPÅRA 10, TAKTIK 18, UPPTÄCKA FARA 12, VAPENFÄRDIGHET #1 18, VAPENFÄRDIGHET #2 16, VAPENFÄRDIGHET #3 14.

UTRUSTNING: DREIG RIDER EN STOR, SVART STENHINGST FRÅN VILKEN HAN MED STOR PRECISION SVINGAR SITT ENORMA MÖRKERBLAD, BLODVITE (2T10+2, BV 18). HAN BÄR EN STOR SVART RUSTNING (ABS 9), OCH HAR EN HJÄLM, FÖRSEDD MED ENORMA, VRIDNA, KRAFTIGT ORNAMENTERADE HORN, SOM SKÄNKER HONOM MÖRKERSYN NÄR DET TILL SYNES HELTÄCKANDE VISIRET ÄR NEDFÄLLT.

Eliori Sylva



Eliori Sylva, den alviske ambassadören i de Hängivnas stad, känns lätt igen på sitt röd-vita hår. Större delen av sina dagar spenderar han på ambassaden (vilken för övrigt inte är helt olik de Hängivnas ambassad, se kapitel 4: De Hängivna) varifrån han hjälper till att med koordinera handelstransaktioner, kontraktsskrivande och andra överenskommelser mellan de Stora husen och de Hängivna. En stor del av tiden går åt till representation, gästabud och diskussionsaftnar hos de andra ambassadörerna och konsulerna (sabranerna, marajiputterna, Kannibalöarna, Södra öarna och drakoniterna har ambassader eller konsulat i de Hängivnas stad). Eliori är en driven förhandlare, en god talare och en oerhört nyfiken och ärelysten alv, med aptit för det förbjudna. Han deltar med glädje, vid de tillfällen han beviljas tillträde, i de mörka mässor som hålls i salarna under de Hängivnas tempel, och har redan givit sin själ åt Karon. Något som den uppmärksamme kan konstatera om man får Eliori att lyfta på tungan (på dess undersida är nämligen de sex punkterna –kättarnas symbol – tatuerade). Att alverna bara har en ambassad och inte en för varje hus är en rent ekonomisk fråga. Man ansåg det inte lönt att bygga en ambassad var utan gick istället samman, var och en givetvis med förhoppningen att Eliori, som kommer från det lilla oberoende huset Herani, skulle gå uteslutande deras ärenden. Visste de att han gick de Hängivnas skulle de göra sig av med honom snabbare än en sekuda släpper väder...

STY	13	SMI	16	KAR	16
STO	15	INT	16	KP	14
FYS	14	PSY	14	SB	+1T2

FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 17, DANSA 14, KUNSKAP OM KARON 13, KÖPSLÅ 15, MUTA 15, RETORIK 17, RÄKNING 17, SJUNGA 13, VAPENFÄRDIGHET #1 18, VAPENFÄRDIGHET #2 16, VAPENFÄRDIGHET #3 14, ÖVERTALA 18.

UTRUSTNING: PÅ AMBASSADEN FINNS DET MESTA HAN KAN TÄNKAS BEHÖVA. DÄR HAR HAN ÄVEN INRETT ETT LITET PRIVAT KAPELL, DÄR HAN I HEMLIGHET OFFRAR UTBYTBARA TJÄNARE TILL KARON.

Mogul Barat



Mogul Barat är näst efter stormogulen själv och mogul Romba (för närmare information, se Svärd och svartkonst), den mäktigaste av de marajiputtiska mogulerna. För att kunna bli ännu mäktigare har mogul Barat tagit steget in den slutna cirkel som utgörs av Rådet, där han snabbt nått en framskjuten position. Han har under de senaste månaderna kunnat utrusta sina bahadurer med, ur en marajiputtisk synvinkel, extremt oortodoxa vapen som flambössor, sågklingor, mörkerblad och liar, vilket har gjort att hans kolleger har börjat titta en smula snett på honom. Särskilt misstänksamma har de övriga mogulerna blivit sedan det klart och tydligt framgått av den marajiputtiske konsulns rapporter till stormogulen att Barat inte har några officiella kontakter med de Hängivna.

Barat själv är, till skillnad från många andra marajiputter, en omfångsrik och välgödd herre som tar avstånd från den svarta tobaken då han tycker att den förslöar hans sinnen (vilket han har helt rätt i). Istället putsar han sina yviga mustascher och kurtiserar sina haremsdamer samtidigt som han avnjuter alviska läckerheter, en last han lagt sig till med sedan han genom Rådet knutit kontakter med framstående alver inom bl. a. huset Lysander och huset Aramas. Han har också under den senaste tiden utvecklat ett konstintresse som av någon anledning drar sig åt det makabra. Kanske målar han under Karons inflytande...

STY 19	SMI 10	KAR 13
STO 21	INT 14	KP 18
FYS 15	PSY 12	SB +1T4

FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 16, DANSA 13, DOLK 16, HOPPA 9, KLÄTTRA 11, LYSSNA 15, KROKSABEL 18, KUNSKAP OM KARON 6, KÖPSLÅ 16, MUTA 18, MÅLERI 8, SKÖLD 13, SMYGA 9, VÄRDERA 15, ÖVERTALA 17.

UTRUSTNING: STORA, LUFTIGA KLÄDER, ETT ÖVERDÅD AV TUNGA GULDSMYCKEN RUNT HANS SVÄLLANDE LEMMAR, SAMT EN STOR, SÅGTANDAD KROKSABEL (1T10+1, BV 17) AV HÄNGIVEN TILLVERKNING.

Reiter de Kemm



När de Renblodiga försköts av de Hängivna var Reiter de Kemm bara en av de entusiastiska och blodtörstiga förespråkarna för etnisk utrensning som blint följde sin starke ledare Eire Twoelfe i tron att man skulle kunna förändra världen om inte på en dag så åtminstone på en vecka eller två. Under årens lopp har Reiter hävdat sin position som en av de brutalaste hetsporrarna i de Renblodigas led och när Eire Twoelfe nesligt mördades av wongosiska extremister – det finns de som menar att det var Ikki – den wongosiska maffian, som låg bakom, klev Reiter fram och efter en intensiv och kostsam maktkamp tog han över rodret. de Kemm förespråkar ännu hårdare aktioner, större aggressivitet och mindre barmhärtighet. "Den som står i vägen skall betala", har kommit att bli något av ett slagord, för den ännu unge men ack så makthungrige Hängivne som vill lägga ett renare Chronopia för sina fötter.

Reiter de Kemm har ett förflutet som Edsvuren, men har sedan de Renblodiga bildades lämnat sin position inom den Hängivna krigsmakten. Han känns igen på sitt hårlösa huvud som är täckt med tatueringar föreställande abstrakta demoniska mönster. Silverhjälmen bär han oftast under armen, eller inte alls. Hans skallben är hårt som stål.

STY 19	SMI 13	KAR 9
STO 10	INT 10	KP 14
FYS 18	PSY 15	SB +1T2

FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 13, AVSTÅNDSVAPEN #1 16, AVSTÅNDSVAPEN #2 11, DRA VAPEN 17, FINNA DOLDA TING 11, HOPPA 13, KUNSKAP OM KARON 13, MUTA 15, SKÖLD 15, SLAGSMÅL 18, SPÅRA 10, UPPTÄCKA FARA 12, TVÅ VAPEN, VAPENFÄRDIGHET #1 19, VAPENFÄRDIGHET #2 17, VAPENFÄRDIGHET #3 15, ÖVERTALA 17.

UTRUSTNING: REITER DE KEMM BÄR ALLTID DEN OBLIGATORISKA VITA RENHETENS KÅPA, EN LÅNG FÖRGYLLD RINGBRYNJA, EN MÖRKERKLINGA OCH EN BITARE.

Weir



Weir är en av mörkerlorderna, en medlem av de Hängivnas råd, en av de som kontrollerar de Hängivnas verksamhet på alla plan. Han har inblick såväl i mörkerprästerna och tempelherrarnas värv, deras demoniska ritualer, som i krigsmaktens mekanismer. Det är han som tillsammans med andra religiösa dignitärer skall besluta och ratificera allt som görs, alla avtal som skrivs och alla pakter som ingås. Ingenting större än en nyfödd goblin kan passera genom det Hängivna maskineriet utan att det når fram till någon av rådsmedlemmarna. Straffet för undanhållande av information är förstås döden på Forum Sanctum. Weir är en av de riktigt uråldriga tempelherrarna, en av de som enligt ryktena vandrade över de svavelosande oceanerna vid Karons sida och som har kämpat för honom sedan dess utan att någonsin svikta i sin tro. Ingen vet hur Weir egentligen ser ut, men avbildningar av honom och hans rådskolleger – de mystiska tio, som de kallas – pryder trots det tempel världen över. Antingen i form av porträtt eller skulpturer. Weir sägs vara en av dem som finns avbildade på "Flykten från Volkanos".

De Hängivnas råds medlemmar rör sig aldrig ute bland menigheten. De sänker sig inte ens till att tala till folket eller till mörkerprästerna själva. De skickar enbart budbärare med klara, tydliga och ofta mycket långa dekret. Själva lämnar de aldrig tornrummen i de Hängivnas tempel, annat än för att i vissa undantagsfall bestraffa särskilt illvilliga syndare i de egna leden.

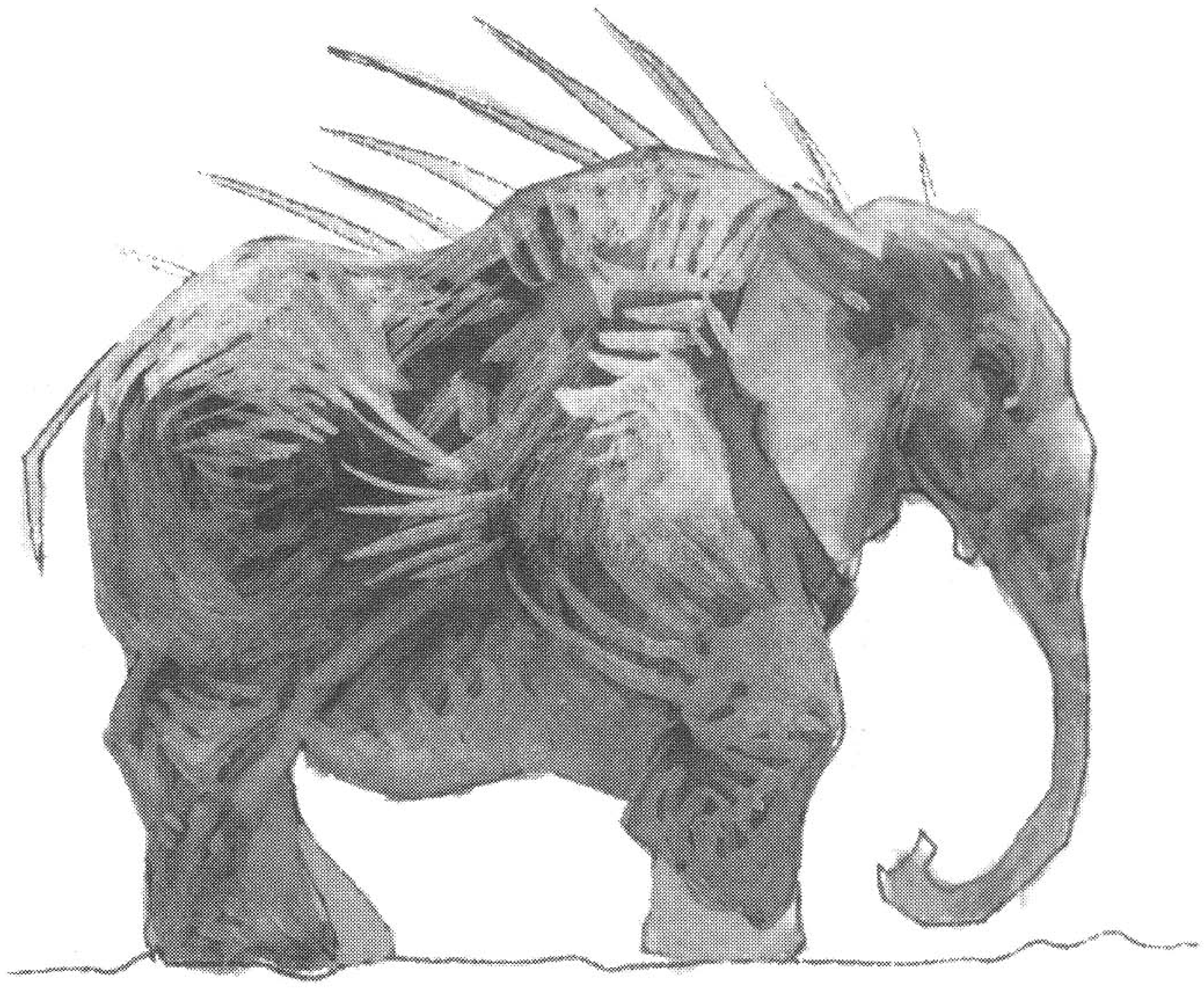
STY 13	SMI 11	KAR 6
STO 16	INT 18	KP 14
FYS 11	PSY 28	SB +1

FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 18, ALKEMI 25, DROGKUNSKAP 21, DÖDENS MAGI 27, ELEMENTARMAGI 18, FÖRRUTTNELSENS MAGI 21, GEOGRAFI 19, HISTORIA 19, HYPNOS 15, VANSINNETS MAGI 21, GIFTKUNSKAP 20, KULTURKÄNNEDOM 19, KUNSKAP OM KARON 22, MAGISTUDIER 19, MENTALISM 24, RETORIK 21, VAPENFÄRDIGHET #1 20, ÖVERTALA 21.

UTRUSTNING: WEIR BÄR STÄNDIGT EN FÖRTROLLAD KÅPA, SYDD I TYG VÄVT AV HÅRET FRÅN OFFRADE MÄNNISKOBARN. DEN ÄR MAGISK, HAR ABS 10, ÄR FÖRSEDD MED ANTIMAGI E8 OCH TILLÅTER WEIR ATT FÖRÄNDRA SITT UTSEENDE HUR HAN VILL (BETRAKTAS SOM EN BESVÄRJELSE MED E5). DEN ANVÄNDER HAN NÄR HAN GER SIG UT PÅ STADENS GATOR FÖR ATT UPPLEVA CHRONOPIA SOM DEN ÄR OCH SE TILL ATT HANS UNDERSÅTAR SKÖTER SINA ÅTAGANDEN.

Monster

Djupt under de Hängivnas tempel, i de allra mörkaste av tempelherrarnas fruktansvärda experimentkammare formas vedervärdiga monster, illasinnade demoner som likt bindgalna hundar rusar fram över slagfälten sida vid sida med de Omvända, de Edsvurna, de Fördömda och ulvryttarna för att driva alla otroende hedningar tillbaka in under den sten från vilken de en gång kröp ut. Karons väl och världens undergång!

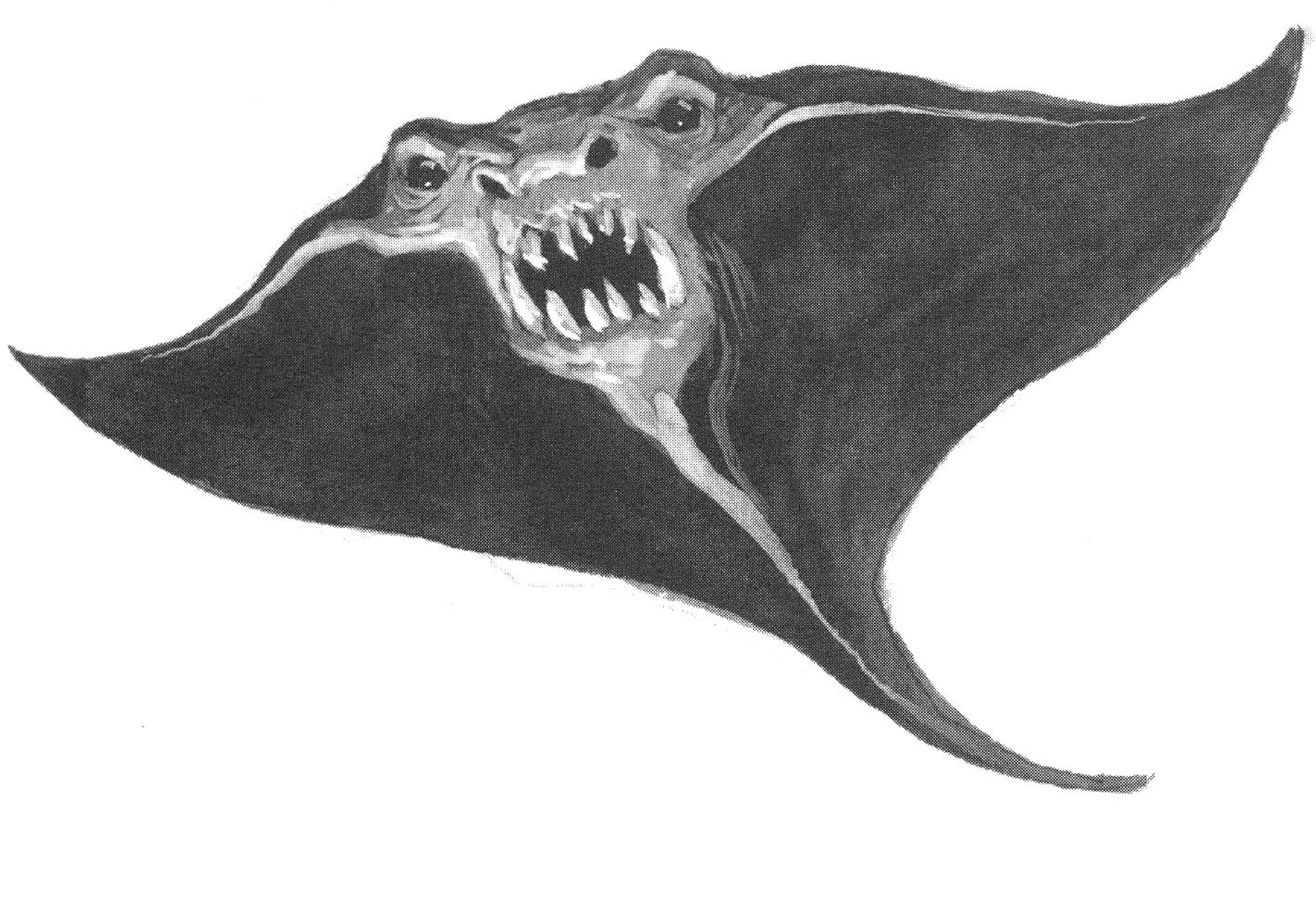


Flygrockor

Flygrockorna är stora flygande varelser, som liknar de bestar som terroriserar dvärgarna i deras underjordiska sjöar, men istället för ett fiskhuvud har de ett demoniskt monsterhuvud, med förvridna käftar fyllda med små, sylvassa tänder. Likt ilskna gargoyler flyger de skrikande fram över slagfälten och spyr eld över fiendens styrkor. Flygrockorna hålls i koppel bestående av kraftiga kedjor, och kontrolleras av Edsvurna veteraner som flyger efter dem på sina vildsinta griffoner (se grundreglerna sidan 164).

STY 19	**SMI 13**	**SB +1T6**
STO 26	**INT 5**	**KP 14**
FYS 15	**PSY 10**	

Färdigheter: Bett 13 (1T10), Eldkvast 10 (3T6, räckvidd 35 meter), Flyga 18, Smyga 10, Spåra 10.



Mastodont

På marken är mastodonterna de Hängivnas mest fruktansvärda krigsmaskiner, i styrka, ilska, frenesi och stryktålighet inte ens överträffade av nekromagernas mörkerkolosser eller nekraternas stålgiganter. Den svarta mastodonthuden är hårdare än svartgardisternas rustningar och de taggar och spikar som i ett kaotiskt mönster växer över mastodontens kropp är betydligt skarpare än stadsvaktens spjut. Dessa fullständigt ursinniga jättelika elefantliknande vidunder rusar fram över slagfältet, endast delvis kontrollerade av sina ryttare. Som obehagligast är de när de förlorat sin ryttare. Då brukar de i desperation, sorg och ilska rulla sig fram över fiendestyrkorna och spetsa förvarslösa krigare på sitt taggiga pansar.

STY 70	**SMI 10**	**SB +4T6**
STO 70	**INT 5**	**KP 14**
FYS 16	**PSY 10**	

Färdigheter: Betar 8 (1T10, halv SB), Hoppa 13, Stampning 9 (2, 1T8).

Naturligt skydd: 8 poängs kolsvart hud.

Förmågor: Mastodonter är oerhört skräckinjagande bestar, som kan skrämma vettet ur vem som helst. Skräckslå 5/–.

Stenhingst

De Edsvurnas krigsherrar spränger vanligen fram över slagfältet på ryggen av en stenhingst, riddjur lika stora som de högländska stridshästarna, och med muskler så överdrivet svällande att de endast kan vara en produkt av de Hängivnas perverterade hantverk. Stenhingstarna ser, som namnet antyder, ut att vara huggna direkt ur ett block massiv granit, vilket är kanske just vad de är…?

STY	**40**	**SMI**	**15**	**SB**	**+2T6**
STO	**35**	**INT**	**5**	**KP**	**14**
FYS	**18**	**PSY**	**10**		

Färdigheter: Bett 10 (1T6, halv SB), Hoppa 16, Hovar 12 (2, 1T6), Upptäcka fara 10.

Naturligt skydd: 8 poängs sten.



Ulv

De Hängivnas ulvar är stora skabbiga bestar vars ivrigt klapprande käftar ständigt väntar på att få sätta tänderna i färskt fiendekött. De föds upp under överseende av sina härskare, ulvryttarna, vilka de lever tillsammans med under hela sitt liv. De har förmågan att kommunicera telepatiskt med sin ryttare och andra ulvar, men de föredrar givetvis att helt sonika yla mot den mörka månen och sätta av i full karriär mot de otroendes led.

STY	**25**	**SMI**	**18**	**SB**	**+1T6**
STO	**20**	**INT**	**8**	**KP**	**14**
FYS	**15**	**PSY**	**13**		

Färdigheter: Bett 13 (1T10, halv SB), Finna dolda ting 8, Hoppa 15, Klor 13 (2, 1T8), Lyssna 12, Spåra 12, Upptäcka fara 13.

Naturligt skydd: 2 poängs skabbig päls.

Män

I de Hängivnas led finns det åtskilliga män och kvinnor som gör sitt yttersta för att upprätthålla Karons heder och se till att en gång de Hängivnas ordning råder här i den chronopiska tillvaron. Vissa är mer betydelsefulla, andra mindre, men de har alla sin unika plats i den Hängivna gemenskapen. I alla fall är det vad de Hängivna vill att vi skall tro…

Ambassadör

Ambassadörerna är de Hängivnas ansikte utåt. Det är de som i huvudsak är ansvariga för att knyta och upprätthålla kontakter med de otroende och med alla möjliga medel, lagliga som olagliga, försöka vinna över dem till de Hängivnas sida. Som ambassadör residerar man oftast ståndsmässigt, men är i gengäld till stor del hänvisad till sig själv. Man kan inte alltid räkna med att det skall finnas en eller ett par tempelherrar i närheten för att hålla en om axlarna.

STY	**11**	**SMI**	**11**	**KAR**	**14**
STO	**15**	**INT**	**15**	**KP**	**14**
FYS	**13**	**PSY**	**14**	**SB**	**±0**

Färdigheter: Administration 15, Kulturkännedom 16, Kunskap om Karon 10, Köpslå 15, Muta 16, Retorik 15, Räkning 17, Skådespeleri 13, Vapenfärdighet #1 10, Övertala 15.

Utrustning: En lång ambassadörskappa och en liten svart hatt, även kallad tran. På ambassaderna finns allt de kan tänkas behöva i form av mer vardagliga föremål och beskydd. Dock ingenting som kan anses vara det minsta komprometterande.

Archanoid

Archanoiderna är väktarna av den Svarta sanningen, de djävulska humanoider som vaktar de Hängivnas tempels innersta och mörkaste hemligheter. De har fyra extra, håriga, spindelliknande armar som sitter fast på en puckelliknande utväxt på deras rygg, och två kraftiga, raka horn i pannan, strax ovanför deras tomma, uttryckslösa ögon.

STY 18	SMI 15	KAR 8
STO 16	INT 15	KP 17
FYS 18	PSY 15	SB +1T2

FÄRDIGHETER: KLOR 14 (2, 1T6), HOPPA 14, HORN 13 (1, 1T8), KUNSKAP OM KARON 15, LYSSNA 13, SMYGA 12, UPPTÄCKA FARA 14, VAPENFÄRDIGHET #1 18, VAPENFÄRDIGHET #2 16.

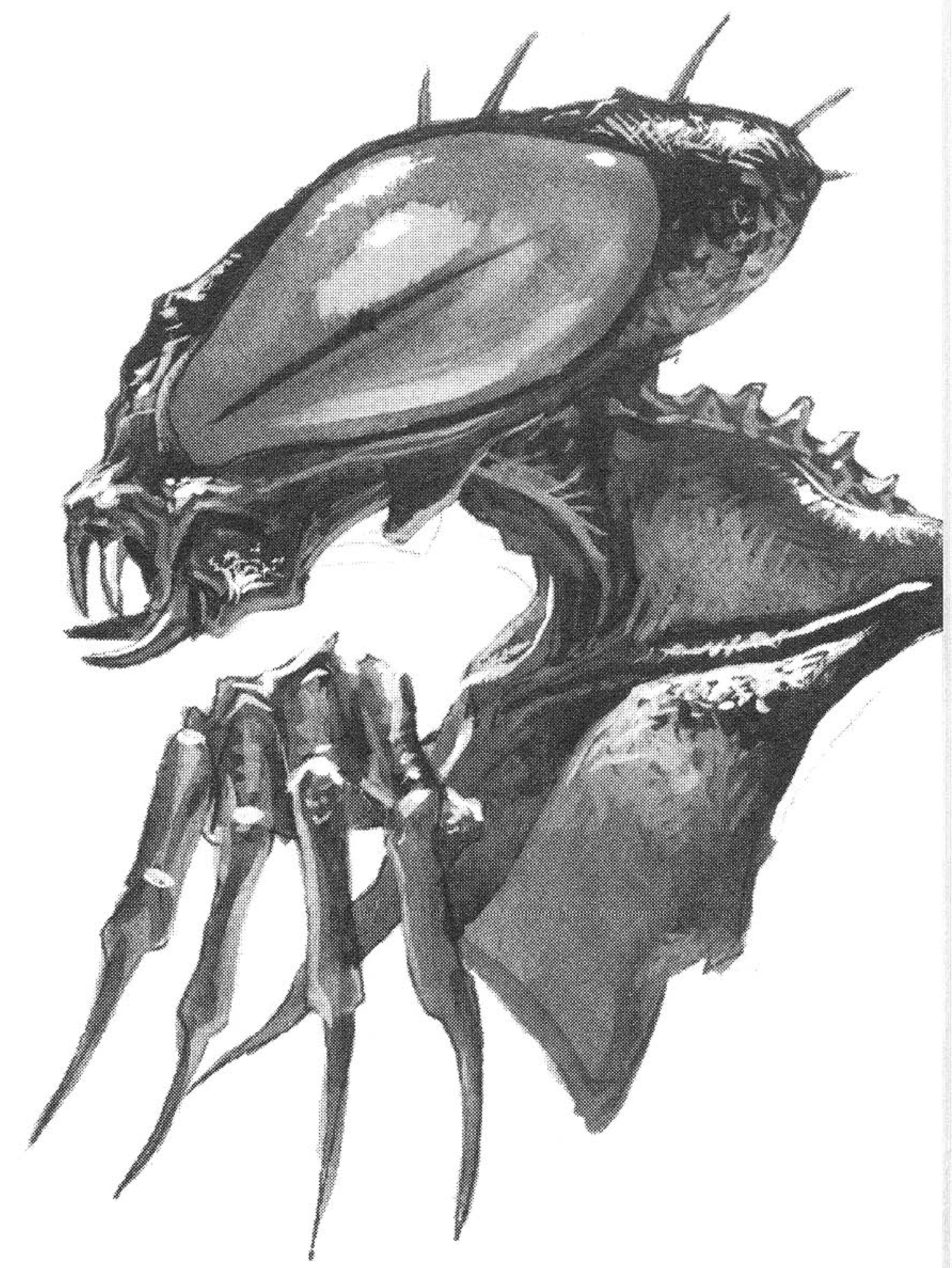
NATURLIGT SKYDD: 2 POÄNGS HÅRIG HUD.

FÖRMÅGOR: ARCHANOIDERNA HAR TVÅ EXTRA ATTACKER VARJE SR.

UTRUSTNING: ETT VALFRITT VAPEN, VANLIGEN EN FRÄLSNINGSKLINGA SAMT EN LÄTTARE RUSTNING AV BEN.



Bestial



Bestialerna är en produkt av tempelherrarnas flitiga experimenterande och utforskande av existensens mysterier. De är demoniska, insektsliknande krigare med grönglänsande, metalliska skal och närmare meterlånga knivskarpa klor, som skär genom kött och ben som en sågklinga genom getost. Deras onaturligt långa halsar är försedda med pulserande svulstliknande utväxter som låter betraktaren ana att någonting synnerligen obehagligt pågår innanför bestialiens skal.

STY 19	SMI 13	KAR 9
STO 10	INT 10	KP 14
FYS 18	PSY 15	SB +1T2

FÄRDIGHETER: BETT 13 (1, 1T10, HALV SB), HOPPA 14, KLOR 14 (2, 1T8), KUNSKAP OM KARON 15, LYSSNA 13, SMYGA 12, UPPTÄCKA FARA 10, VAPENFÄRDIGHET #1 17, VAPENFÄRDIGHET #2 14, VAPENFÄRDIGHET #3 12.

NATURLIGT SKYDD: 7 POÄNGS SKAL.

FÖRMÅGOR: BESTIALERNA BEHÄRSKAR STRIDSROP (SE FÄRDIGHETER OCH FÖRMÅGOR).

UTRUSTNING: TVÅ VALFRIA HANDVAPEN OCH EN LÄTTARE RUSTNING ATT BÄRA OVANPÅ DET HÅRDA SKALET.

Fedawi



Även de Hängivna har, trots att de predikar om hur fegt det är att hugga sina fiender i ryggen, några av de originellaste lönnmördarna i hela Chronopia i sin sold. Av Karon har fedawi – de offervilliga – skänkts förmågan att byta skepnad, att förvandlas från människa till vingprydd demon eller giftigsprutande hårbest, vilket gör dem till såväl oberäkneliga som svårbesegrade motståndare.

STY 13	SMI 13	KAR 9
STO 15	INT 10	KP 14
FYS 14	PSY 15	SB +1T2

FÄRDIGHETER: AKROBATIK 15, DRA VAPEN 16, HANTERA FÄLLOR 14, KUNSKAP OM KARON 12, LYSSNA 15, LÅSDYRKNING 16, UPPTÄCKA FARA 15, VAPENFÄRDIGHET #1 17, VAPENFÄRDIGHET #2 14, VAPENFÄRDIGHET #3 12.

FÖRMÅGOR: HAMNSKIFTARE AV ANDRA GRADEN.

UTRUSTNING: TUNNA SMUTSIGA TRASOR OCH NÅGRA LÄTTARE HANDVAPEN, SAMT INBROTTSVERKTYG AV OLIKA SLAG.

Fördömd

De Fördömda är mäktiga krigare som skänkt sina själar till Karon och som tack fått en oerhörd styrka, men också en oerhörd smärta. Varje dag framlever de för Karon och det är för hans skull de uthärdar de plågor som fått deras förvridna anleten att fastna i uttryck som hör den obarmhärtigt straffade syndaren till. För sina uppdämda smärtor får de utlopp varje gång de ges chansen att slå sina askgrå klor i otroende hundar och likt glupande ulvar slita dem i stycken.

STY 21	SMI 13	KAR 7
STO 18	INT 12	KP 18
FYS 18	PSY 15	SB +1T4

FÄRDIGHETER: BEDÖMA MOTSTÅNDARE 12, BÄRSÄRKAGÅNG 15, DRA VAPEN 15, KUNSKAP OM KARON 14, SKÖLD 15, TVÅ VAPEN 15, UPPTÄCKA FARA 13, VAPENFÄRDIGHET #1 17, VAPENFÄRDIGHET #2 15, VAPENFÄRDIGHET #3 13.

UTRUSTNING: DE FÖRDÖMDA BÄR TUNGA SVARTA RUSTNINGAR AV SAMMA TYP SOM TEMPELVÄKTARNA (SE UTRUSTNING) OCH LIVSFARLIGA NEKROLOGISKA VAPEN (VANLIGEN SÅGKLINGOR, FLAMBÖSSOR ELLER YLANDE SPJUT).

Kolportör

Överallt på Chronopias gator syns kolportörerna, entusiastiska Omvända, med tunga boklådor på magarna, ständigt lika ivriga att sälja Karons budskap till mannen på gatan. De kan erbjuda pedagogiska barnböcker för korrekt uppfostran, häften om hur man "Lär känna Karon", pamfletter och stridsskrifter, där mörkerprästerna och tempelherrarna argumenterar i polemik med de mest divergerande etablissemang.

STY 10	SMI 11	KAR 11
STO 14	INT 11	KP 13
FYS 12	PSY 11	SB ±0

FÄRDIGHETER: FINNA DOLDA TING 10, KUNSKAP OM KARON 8, RETORIK 8, VAPENFÄRDIGHET #1 8, VAPENFÄRDIGHET #2 6, ÖVERTALA 10.

UTRUSTNING: EN STOR BOKLÅDA PÅ MAGEN, TILL BREDDEN FYLLD MED HÄNGIVEN LITTERATUR OCH ETT OTROLIGT GOTT HUMÖR.

Moer

Den mörka månens brödraskaps paladiner är moerna, stora, välbyggda svärdsvingare, ständigt iklädda mattsvarta rustningar som utstrålar ett ondskefullt mörker, som får kalla kårar att löpa längs ryggraden på familjefäder och vindögda gobliner att krypa ihop som skräckslagna barn. Någon natt varje månad stormar de ut ur sitt Svarta citadell, marscherar ned för de raka boulevarderna och avenuerna och ut på Chronopias gator för att skänka staden den eviga natten.

STY 18	SMI 13	KAR 10
STO 18	INT 12	KP 18
FYS 17	PSY 16	SB +1T4

FÄRDIGHETER: ASTROLOGI 12, DRA VAPEN 15, ELEMENTARMAGI 11, FINNA DOLDA TING 12, KUNSKAP OM KARON 12, MAGISK

KANALISERING 14, TVÅ VAPEN 16, UPPTÄCKA FARA 11, VAPENFÄRDIGHET #1 17, VAPENFÄRDIGHET #2 15, VAPENFÄRDIGHET #3 12.

BESVÄRJELSER: 1T6 BESVÄRJELSER TILL FV 12.

UTRUSTNING: EN MOER BÄR ETT MÖRKERVAPEN OCH EN KOMPLETT MÖRKERRUSTNING.

Mörkerlord

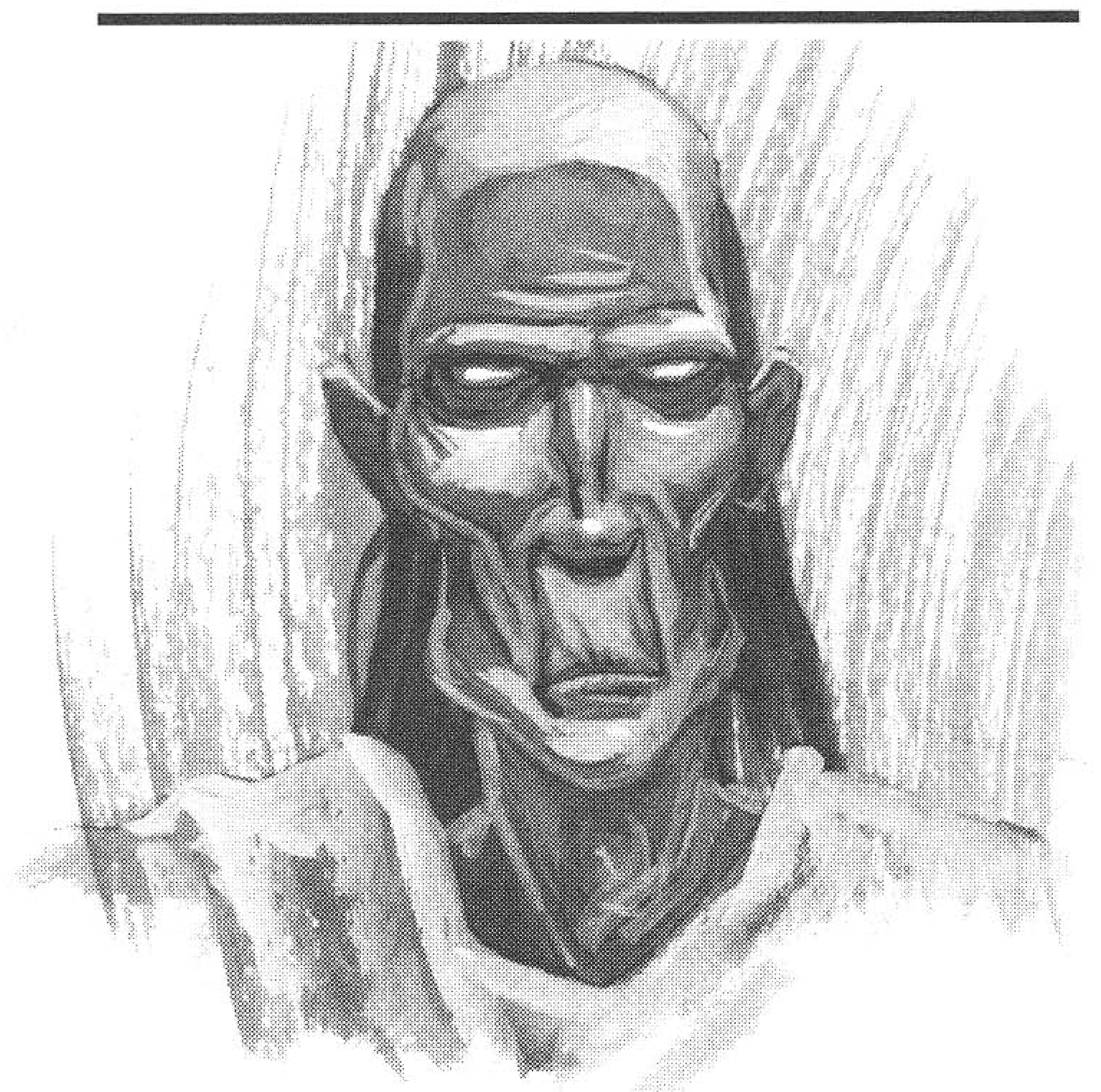
Mörkerlorderna är de tio mäktiga män som utgör de Hängivnas råd, Karons regering, de som skall leda de Hängivnas fanatiska skaror till världsherravälde. De är alla tio ytterst olika män, med det gemensamt att de ofta har ett förflutet inom kyrkan. Ännu har ingen ur krigsmakten lyckats förskaffa sig en plats bland de mystiska tio. Det ryktas att de då och då ger sig ut på stadens gator förklädda till helt vanliga chronopiska medborgare, eller att de aktivt ingriper i det historiska skeendeti sina roller som alviska adelsmän, dvärgiska klanfurstar eller ordensmästare vid någon av Chronopias magikerordnar. Ett sådant tillfälle skall ha varit när en magiker vid namn Westein lyckades tvinga fram ett samarbete mellan Tertullianusorden och handelshuset Perteus, som ägdes av de Hängivnas bulvaner, och på så sätt förhindra att ett stort krig blossade upp i magikerstaden.

STY 13	SMI 11	KAR 6
STO 16	INT 18	KP 14
FYS 11	PSY 25	SB +1

FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 17, ALKEMI 22, DROGKUNSKAP 20, DÖDENS MAGI 28, ELEMENTARMAGI 15, FÖRRUTTNELSENS MAGI 18, GEOGRAFI 19, HISTORIA 19, HYPNOS 15, VANSINNETS MAGI 20, GIFTKUNSKAP 20, KULTURKÄNNEDOM 19, KUNSKAP OM KARON 22, MAGISTUDIER 19, MENTALISM 24, RETORIK 21, VAPENFÄRDIGHET #1 20, ÖVERTALA 21.

UTRUSTNING: MÖRKERLORDEN BÄR EN FÖRVANDLINGENS KÅPA (SE WEIR OVAN) OCH ETT KRAFTFULLT NEKROLOGISKT VAPEN.

Mörkerpräst



Mörkerprästerna är de Hängivna som tillsammans med de Omvända ivrigast arbetar för att leda Chronopias befolkning in på den rätta vägen. De klär sig i oansenliga kläder, lever ett liv där de försakar allt det som många upplever som gott och istället ägnar sig åt att leda barnkörer, dela ut soppa till nödlidande, hålla gatupredikningar och större mässor i de otaliga tempel som finns över hela staden. Mörkerprästerna har viss kännedom om, men egentligen ingen djupare inblick i tempelherrarnas arbete. De kan dock, genom att tillåtas undervisning hos någon av tempelmästarna eller tempelherrarna få lära känna den mörka magins mysterier.

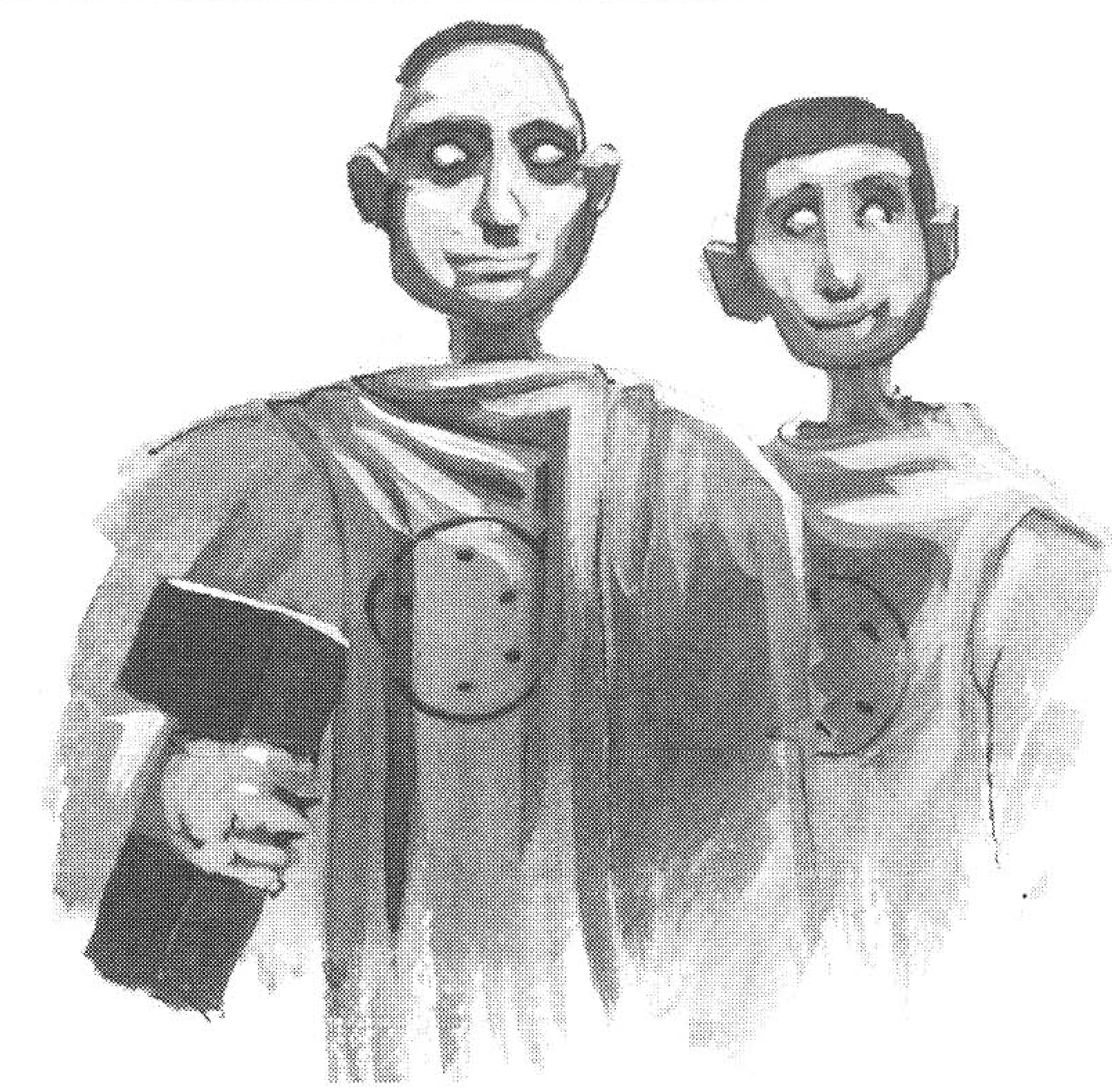
STY 12	SMI 11	KAR 14
STO 15	INT 15	KP 14
FYS 12	PSY 14	SB +1

FÄRDIGHETER: ADMINSTRATION 14, DROGKUNSKAP 13, GEOGRAFI 13, HISTORIA 13, KUNSKAP OM KARON 13, RETORIK 14, SKÅDESPELERI 13,

VAPENFÄRDIGHET #1 10, VAPENFÄRDIGHET #2 8, ÖVERTALA 14.

UTRUSTNING: MÖRKERPRÄSTERNA BÄR EN ENFÄRGAD GRÅ ELLER SVART PRÄSTKÅPA, ETT RADBAND TILL VILKET DE UPPREPAR KARONS NAMN 108 GÅNGER INNAN DE STIGER UR SÄNGEN OM MORGNARNA, VID DAGENS MITT OCH NÄR DE GÅR TILL SÄNGS, EN RELIGIÖS SKRIFT MED UTDRAG UR NEKRONOMICUM (BL. A. DET GYLLENE EVANGELIET).

Novis



Otaliga ungdomar känner sig dragna till de Hängivnas starka, och samtidigt underbara budskap. Ur de Omvändas led väljs de främsta prästämnena ut och sätts i skola vid de s k mörkerklostren. De två mest kända är mäster Viers mörkerkloster och Ljusbringarens klosterskola, varav det senare är beläget på gränsen mellan Meledith och Östra arenastaden. Där får de lära sig precis så mycket som de behöver och sedan skickas de ut för att predika Karons ljuvliga budskap.

STY 19	SMI 13	KAR 9
STO 10	INT 10	KP 14
FYS 18	PSY 15	SB +1T2

FÄRDIGHETER: ADMINSTRATION 6, DROGKUNSKAP 5, GEOGRAFI 8, HISTORIA 7, KUNSKAP OM KARON 6, RETORIK 8, SKÅDESPELERI 6, VAPENFÄRDIGHET #1 9, ÖVERTALA 10.

UTRUSTNING: NOVISERNA BÄR ETT KARONKORS RUNT HALSEN SOM SYMBOL FÖR SIN STARKA TRO. I ÖVRIGT KLÄR DE SIG PÅ SAMMA SÄTT SOM PRÄSTERNA, MED DEN SKILLNADEN ATT DERAS KÅPOR ÄR BRUNA.

Omvänd

De Omvända är den stora grå Hängivna massan av fanatiska och pedantiska Karondyrkare som lever sina liv för sin himmelska härskare. De utgörs av helt vanliga människor, av Omvända sabraner och marajiputter, och av dvärgar, alver och drakoniter, om än i betydligt mindre mängd. Det är också de Omvända som utgör större delen av de Hängivna arméerna.

STY 12	**SMI 11**	**KAR 11**
STO 13	**INT 11**	**KP 14**
FYS 11	**PSY 12**	**SB ±0**

Färdigheter: Finna dolda ting 10, Hantverk 12, Kunskap om Karon 7, Sköld 10, Upptäcka fara 8, Vapenfärdighet #1 9, Vapenfärdighet #2 6.

Utrustning: En Omvänd bär grå vadmalskläder, ett Karonskors runt halsen, ett exemplar av det Gyllene evangeliet och en brinnande kärlek till sin gud med sig vart han än går.

Tempelväktare

För att värna om mörkerprästerna och tempelherrarnas säkerhet (de sistnämnda är dock ganska kapabla att ta hand om sig själva), har man skapat Tempelväktarna. Tempelväktarna är särskilt utvalda Edsvurna som drillats vid de Hängivnas mästarordnar. Deras rustningar är vit- och rödmålade i hackiga mönster och från de hornbeprydda hjälmarna vajar deras heraldiska vimplar i samma färger.

STY 17	**SMI 14**	**KAR 12**
STO 18	**INT 12**	**KP 18**
FYS 18	**PSY 14**	**SB +1T4**

Färdigheter: Dra vapen 16, Kunskap om Karon 10, Hantverk 10, Sköld 16, Karons väg 17, Vapenfärdighet #1 18, Vapenfärdighet #2 16, Vapenfärdighet #3 14.

Förmågor: Tempelväktare behärskare Stridsrop (se Färdigheter och förmågor).

Utrustning: En tempelväktare bär ett frälsingssvärd och en komplett tempelväktarrustning försedd med rikligt med bjällror. I ett kedjebälte som löper kring midjan hänger ett bepansrat exemplar av det Gyllene evangeliet.

Tortyrmästare

Även om de Hängivna i mångas ögon verkar vara ett sympatiskt folk (de har dock långt i från lurat alla) håller de sig med eminenta tortyrmästare. I händerna på dem blir den sturskaste dvärg lika spak som en goblin i tvångströja, och råbarkade barbarer och principfasta ordenskrigare skriker på hjälp som värnlösa barn i ulvens käftar, när tumskruvarna dras åt, tarmjärnen glödgas och de svaveldoppade nålarna tränger in genom ögonloberna. Ingen tortyrmetod är så exotisk eller brutal att den är okänd för dessa ytterligt kompetenta yrkesmän.

STY 17	**SMI 13**	**KAR 13**
STO 16	**INT 10**	**KP 16**
FYS 15	**PSY 15**	**SB +1T4**

Färdigheter: Dra vapen 14, Första hjälpen 14, Hantverk #1 14, Hantverk #2 13, Kunskap om Karon 14, Läkekonst 12, Tortyr 17, Vapenfärdighet #1 14, Vapenfärdighet #2 12, Övertala 14.

Utrustning: En tortyrmästare klär sig värdigt i svart kåpa och bär alltid med sig den nödvändigaste utrustningen (tumskruvar, nålar, brännjärn) i ett kraftigt bälte.

Ulvryttare

Ulvryttarna är djuriska krigare för Karons sak som spränger fram över den kända världens slagfält på sina skabbiga ulvars ryggar. Med svärdet i hand och hullingförsedda pilar på bågsträngen sätter de ylande skräck i fiendestyrkorna. Blotta anblicken av ulvarnas lurviga hud, spetsiga öron, vilt stirrande ögon och skarpa hörntänder får den kloke att lägga benen på ryggen.

STY 14	**SMI 17**	**KAR 8**
STO 13	**INT 11**	**KP 14**
FYS 14	**PSY 14**	**SB +1**

Färdigheter: Akrobatik 14, Bärsärkagång 12, Djurhelning 12, Djurträning 14, Dra vapen 13, Finna dolda ting 12, Kunskap om Karon 13, Vapenfärdighet #1 16, Vapenfärdighet #2 13, Vapenfärdighet #3 11.

Utrustning: Ulvryttarens enda utrustning är hans lätta rustning, hans vapen och hans ulv.

Väktare

Väktarna är särskilt utvalda Edsvurna som under Dreigs befäl ansvarar för ordningen i de Hängivnas stad. I sina svarta och vita bjällerförsedda rustningar tågar de upp och ned för de raka boulevarderna och avenuerna och ser till att ingen bryter med den med de Hängivnas råds dekret förstärkta kejserliga lagen. Varje gång en offentlig avrättning har tvingats fram på stadens gator är den ständigt efterföljande saneringspatrullen av Omvända framme och torkar blod och inälvor från väggar, fönster, gator och tak.

STY 14	**SMI 12**	**KAR 11**
STO 15	**INT 10**	**KP 15**
FYS 15	**PSY 12**	**SB +1**

Färdigheter: Dra vapen 14, Finna dolda ting 12, Hoppa 12, Klättra 10, Kunskap om Lagen 10, Upptäcka fara 10, Vapenfärdighet #1 14, Vapenfärdighet #2 12, Vapenfärdighet #3 10, Övertala 13.

Utrustning: Väktarna bär sina stora vita rustningar och stora nekrologiska vapen. Enda det bästa är gott nog för de som skall upprätthålla ordningen i de Hängivnas stad.

Kapitel Sex: utrustning



Du skall akta dig för de Hängivnas utrustning, den är lika lömsk som de själva. Visst, det kan verka bra att få ett svärd som skär genom stål som en chronosklinga genom en välstekt goblin, men problemet är att genom att du bär deras vapen får de kontroll över dig och till slut, när du sölat ned din kropp med all sköns obehaglig nekrologi blir du en av dem, en Hängiven.

Vapen

DE HÄNGIVNAS VAPEN

De Hängivna har inte möjlighet att utrusta alla sina fruktansvärda krigare med nekrologiska underverk, utan de håller sig också med förstklassiga vapensmedjor där förslavade dvärgar sliter i sitt anletes svett för att skapa ypperliga vapen till elitstyrkorna och mindre högkvalitativa kreationer till den stora Hängivna massan.

Bitare är de Hängivnas namn på de bredbladiga, platta svärd som många Omvända svingar på slagfälten. De är av dålig kvalitet och är precis som de Omvända en förbrukningsvara. Karonsklingan med sin tandade egg är ett betydligt bättre vapen använt av många skickliga Hängivna krigare. De Hängivnas stora, kraftigt tandade tvåhandsvärd, kallas frälsningssvärd, eller helt enkelt bara frälsare. Man har också kweir, en mindre dolk med en tandad och en vanlig egg som bärs av i stort sett alla Hängivna krigare som sidovapen. Bödelsbladen är skarprättarnas enda vapen (se De Hängivnas stad). Tagglansen är ett primitivt stångvapen som uteslutande används av ulvryttarna.

De Hängivna använder sig i ytterst liten utsträckning av projektilvapen, men man använder däremot kastvapen på kortare avstånd. De populäraste är utan tvekan de brutala spikbollarna, vars taggar ofta förses med något obehagligt gift. Den Hängivna pilbågen brukas uteslutande av ulvryttarna.

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
MÖRKERBLAD	1T8+2	8	0	2	15	-
SKUGGKLINGA	2T6+1	19	0	6	15	-
NATTYXA	2T6+3	23	0	7	13	-

MÖRKERVAPEN

Den Mörka månens brödraskap lever i allra högsta grad sitt eget liv i sin magnifika ordensborg på Avgrundens rand. Där, djupt under citadellet, ligger också deras gruvor och deras vapensmedjor där de tillverkar sina kraftfulla vapen. Samtliga mörkervapen har två skadevärden. Det före snedstrecket anger skada i närstrid, det andra i avståndsstrid. Värdet i avståndsstrid fungerar som en besvärjelse – för varje PSY som moern spenderar ökar skadan med värdet efter plustecknet. I närstrid kan man i stället spendera PSY för att öka skadan med det eventuella tillägg skadetärningen har (exempel: ett mörkerblad har 1T8+2 i skada, men genom att spendera 2 PSY-poäng får moern istället en skada på 1T8+6.)

Då moerna drar sin styrka från den mörka månen lagrar de mörk energi i sina mattsvarta vapen och rustningar. Från vapnen kan de sedan skicka ett slags mörkerblixtar med samma CL som för vapnet. När en moer slungar en mörkerblixt skjuter en blixt av koncentrerad mörk energi ut från det mattsvarta vapnet och träffar sitt mål med en förödande kraft.

Inga av mörkervapnen går att köpa annat än på svarta marknaden där de betingar rena fantasipriser då antalet magikerordnar som vill lära känna moernas hemlighet är lika stort som antalet gobliner i Chronopias kloaker. Trots deras ypperliga kvalitet är det ytterst få hyrsvärd som vågar bära dem av rädsla för att väcka moernas redan ganska kraftiga vrede till ytterligare dimensioner.

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
KWEIR	1T4	5	0	0,5	6	50
BITARE	1T8	13	0	4,5	11	300
BÖDELSBLAD	1T10	15	0	5	15	750
TAGGLANS	1T12	13	1	4,5	11	200
KARONSKLINGA	1T8+2	13	0	4,5	15	1.150
FRÄLSNINGSSVÄRD	2T8+3	27	0	7	15	2.000

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt	Pris
KASTSPIK	1T3	3	SMI RUTOR	0,25	20
SPIKBOLL	1T4+1	5	STY RUTOR	0,5	55
PILBÅGE	1T8	26	100 METER	2	575

Rustningar

Den chronopiska floran av rustningar är imponerande – varje ras, varje vapenslag, varje liten udda falang kräver sina egna rustningar, sina egna särskilt utformade hjälmar och harnesk, med unika egenskaper.

De rustningslistor som presenteras här är anpassade till det nya detaljerade stridssystemet som finns i den första krigarhandboken: *Vapen och rustningar i Chronopia*. Om ni inte har tillgång till den kommer vissa av rustningsdetaljerna att verka onödiga, men tänk på att de kan utgöra respektingivande detaljer och kanske till och med avskräcka en motståndare från att attackera. Ju större och mer spikförsett axelskydd och ju tyngre horn hjälmen har desto farligare verkar man. Fast man skall inte överanstränga sig för att se farligare ut än vad man är. Det kan slå tillbaka mot en själv.

Arm- och benskydd fungerar på samma sätt som i grundreglerna med den skillnaden att armskydd inte skyddar axlarna. Armskydd för enbart över- och underarm går att köpa. De kostar och väger hälften så mycket som de vanliga armskydden. Samma sak gäller benskydden.

Tänk på att det kan uppröra andra om man bär rustningsdelar som man inte är berättigad att bära. Att som vanligt chronopiskt hyrsvärd bära en tempelväktarhjälm är att häda Karon och sådana brott kan bara bestraffas på ett sätt, med döden.

Vid varje rustningsdetalj anges vilka detaljerade träffområden de skyddar.

Namn (Kroppsdel)	Absorbering	Vikt i kg	Pris
HJÄLM (HUVUD)			
EDSVURNA (SAMTLIGA)	7	5	1.200
HALSRING I BRONS (HALS)	6	2	-
MÖRKERHJÄLM (SAMTLIGA)	8	6	-
SILVERHJÄLM (SKALLE)	6	4	1.500
TEMPELVÄKTARHJÄLM (SAMTLIGA)	8	6	1.350
VÄKTARHJÄLM (SAMTLIGA)	7	4,5	1.200
AXELSKYDD (AXELN)			
EDSVURNA	7	8,5	1.100
MOER	8	8	-
TEMPELVÄKTARE	8	9	1.300
VÄKTARE	7	6	1.200
ARMSKYDD (UNDER- OCH ÖVERARM)			
EDSVURNA	7	6	1.150
MOER	8	7	-
TEMPELVÄKTARE	8	6	1.200
BENSKYDD (SAMTLIGA)			
EDSVURNA	7	8	1.500
MOER	8	6	-
TEMPELVÄKTARE	8	7	1.750
ULVRYTTARE	5	3	850
HARNESK (BRÖSTKORG OCH MAGE)			
BENHARNESK	5	6	-
EDSVURNAS HARNESK	8	11	2.300
MÖRKERHARNESK	9	13	-
TEMPELVÄKTARHARNESK	8	12	2.400

Nekrologi

Det finns tre typer av nekrologi: lägre och högre demonverk samt svartgods. Före namnet på varje nekrologiskt tillbehör eller förbättring anges vilken effektgrad (se Nekromagi i modulen *Mörkrets väktare* för en närmare förklaring) som krävs för att väcka föremålet. Vid demonverk anges också vilket B-FV tillverkaren måste ha i Hantverk för att kunna göra ett föremål som klarar av den magiska belastningen. Nekrologiska implantat kan öka såväl som minska grundegenskaper, vilket i sådana fall anges i beskrivningen av föremålet/förbättringen. Varje nekrologisk förbättring som implanteras i en persons kropp ger honom –2 på motståndsslag mot de Hängivnas magi eller mörka inflytande.

Lägre demonverk

Lägre demonverk är enklare nekrologiska föremål eller förbättringar. De ger inte sina bärare några anmärkningsvärda förbättringar, men är heller inte till någon större nackdel för sin bärare.

1 NEKROBJÄLLROR

B-3

Inte alla de bjällror som dinglar från de Hängivnas krigares rustningar är vanliga bjällror. Nekrobjällrorna är smidda av blodet från otroende och ger bäraren förmågan att Skräckslå sina motståndare (0/0).



2 MÖRKERSNARA

B-3

På ovansidan av en av bärarens händer har nekromagerna fäst en slitstark strypsnara av magiskt förstärkta senor från en otroendes döda kropp. Strypsnaran kan dras ut genom att man med ett enkelt handgrepp vrider loss det finger den är fäst i.

3 KARONS HAND

B-4

Med hjälp av några enklare mekanismer kan bärarens låsa sitt grepp. Greppet kan inte lossas annat än genom att bäraren själv, eller någon kunnig i den mörka teknologin lossar det.

4 NEKROVALV

B-3

Nekrovalvet är inte ett valv, snarare ett litet fack, som med några lätta stygn sys fast och maskeras på bärarens kropp. I facket kan man sedan förvara sådant som man inte gärna delar med sig av. Det är extremt svårt att hitta (CL för Finna dolda ting –7)

Högre demonverk

Högre demonverk är avancerade nekrologiska konstruktioner, vilka saknar eget liv men ändå är oerhört mäktiga vapen i händerna på folk som vet att använda dem rätt.

1 SPIKFLUGOR

B-3

Spikflugor är små kastvapen med en liten, men ändå egen, vilja. När de lämnar kastarens hand surrar de kraftigt och slår klorna i sitt mål med en förödande kraft. Skada 1T8, räckvidd STYx3 meter.

3 PESTHORN

B-4

Pesthornen pryder oftast skallarna på de brutala och ansiktslösa skarprättarna. De är horn, svarvade ur otroendes ben och besudlade med världens alla farsoter. Den som skadas av en attack från ett pesthorn (1T8, BV 11) måste lyckas med ett FYS-slag annars drabbas han av någon ytterst genant och dödlig sjukdom (exempelvis grönpest, cestods röta eller dyngfeber).

3 ROVDJURETS KLOR

B-4

Fingrarna på bärarens ena hand byts ut mot klor till vilka det ständigt rinner en strid ström av gift (valfritt slag) från giftkörtlarna som implanterats i underarmen.



4 BESTRAFFARE

B-4

När en Hängiven verkligen vill vara säkra på att någon skall göra vad han ber om, planterar han in en bestraffare i personens skalle, en liten ljusgrön konstruktion, som kan fås att explodera genom telepati. En exploderande bestraffare gör 3T6 i skada i huvudet på den olycklige. Rustning skyddar inte.

4 DRAKYXA

B-4

Drakyxan är ett brutalt och i allra högsta grad levande vapen som fått sitt namn för dess huvud, som liknar en drakes, vars käftar ständigt är ivriga att få sätta tänderna i någonting nytt. Skada 2T6+1, BV 15.

4 LJUSBRINGARE

B-4

Ljusbringare är det en smula hädiska namnet på den kraftigt ljusutsöndrande döda parasit som kan fästas i bärarens ena ögonhåla. Den lyser upp som en extremt kraftig oljelykta när den aktiveras av bäraren. Aktiverandet sker genom viljestyrka och dess upplysande kostar 1 PSY per halvtimme.

4 NATTBJÄLLROR

B-4

Nattbjällror är en kraftfullare variant av nekrobjällrorna som ofta används av moerna. Nattbjällrornas klang verkar sövande på alla icke-Hängivna varelser inom tio meters radie. Om de misslyckas med ett motståndsslag mot användarens PSY somnar de lika plötsligt som drängfulla troll och sover i 1T10 timmar innan de vaknar med en fruktansvärd huvudvärk (–3 i CL på allt de företar sig under resten av dagen). Det kostar 5 PSY att aktivera nattbjällrorna.

5 DRAKSVANS

B-4

Draksvansen konstrueras vanligen av en drakonitsvans som kombineras med en rad förstärkningar med främmande vävnad och död materia. Den är en och en

halv meter lång, extremt kraftig och försedd med en spikklubba (1T8+2 i skada). Minskar KAR med 1.

10 STÅLGIGANT

B-5

Stålgiganten är nekraternas och nekromagernas yppersta hantverk kombinerat till en fantastisk kreation – en slagfältets oövervinnlige gigant med fruktansvärda krafter. Stålgiganten ser ut som en jättelik, vanligen över fem meter hög, krigare, smidd i hårdaste stål, i vars magtrakt en nekrat sitter och styr monstret med hjälp av avancerade mekaniska och magiska finesser. Stålgigantens FV i strid avgörs av nekratens skicklighet i färdigheten Krigsmaskiner. Stålgigantens attacker gör 5T6 i skada och den har 70 KP och 10 poängs rustning.

Svartgods

1 HÖKÖGA

Hökögat är en liten parasit som kan kombineras med andra ögonparasiter. Den skärper bärarens syn med ett (1) per E. Hökögat kan användas för att justera dålig syn (se Hur du skapar en mörkerkrigare).

2 MÖRKERSNÄCKA

En snäckliknande parasit som suger sig fast vid bärarens ena öra och låter honom höra gräs växa, trä ruttna och gobliner tänka. Mörkersnäckan ökar CL för Lyssna med 10, men gör i gengäld användaren överkänslig för starka ljud.

3 HALSBÖLD

Halsbölden låter bäraren imitera vilken röst som helst fullständigt perfekt. Allt som krävs är att han har lyssnat på rösten i mer än två minuter eller haft fysisk kontakt med den som skall imiteras.

3 SINNESÖPPNARE

Sinnesöppnaren är en liten parasit som förs in via ett litet hål som borras i nacken, vilket den tillsluter med sin mattsvarta ryggsköld. Den skänker sin värd en telepatisk förmåga med en räckvidd av PSYx5 meter. För att tränga in i andras tankar och läsa dem, krävs det att man vinner en strid PSY mot PSY på motståndstabellen.

3 SKUGGÖGA

Skuggögat är en nekrologisk parasit som växer fast över användarens ena ögonhåla och skänker denne förmågan att se OSYNLIGA föremål. KAR minskar med 2.

4 FÖRSTÄRKARE

Förstärkare finns i flera olika utföranden, men är alltid muskler, nerver och senor som antingen odlats i tempelherrarnas mörka laboratorier, eller som hämtats direkt från något monster. Förstärkaren ger bärarens ökad STY, FYS eller SMI (1 per steg av Förstärkning, högst det dubbla ursprungliga värdet, annars kollapsar skelettet – en allt annat än angenäm upplevelse).

5 TARANTULA

Nekromagerna fäster ett par kraftiga spindelben på den lyckliges rygg, vilket ger användaren en extra attack varje SR (effekten är kumulativ). Benen har STY 15 och är försedda med små klor (1T6) och giftblåsor innehållande ett muskelgift vars STY är lika med den lyckliges FYS.

7 DEIRS STYRKERUSTNING

Styrkerustningen är egentligen inte en rustning, i ordets egentliga bemärkelse, utan snarare en kraftig förstärkning av mörkerkrigarens kropp. Den ökar bärarens STY med x2 och ger 5 poängs naturligt skydd.

Stridstärningar

Stridstärningarna konstruerades för hundratals år sedan av en av de Hängivnas mest radikala och förvirrade tempelherrar som ett enligt honom "givande experiment visande slumpens inneboende styrka". När de först konstruerats förbjöds de omedelbart av de Hängivnas råd, men via några okända kanaler spred de sig till de Hängivnas mer obskyra enheter, som ulvryttarna, de Fördömda och bestialerna, och idag finns de, olagliga som de är, lite här och var på de chronopiska gatorna. Än i dag baseras stridstärningstillverkningen i de mörka verkstäderna på de hemligheter och den fullständigt kaotiska systematik som de föddes ur.

För att använda en stridstärning kastas den helt enkelt på marken. När den rullat färdigt utlöser den ett magiskt kraftflöde. Exakt vad som händer beror på vilken sida som hamnar uppåt. Eftersom den kaotiska strukturen gör att inte ens konstruktören har den minsta aning om vilket resultatet kommer att bli beroende på vilken sida som hamnar uppåt, och det faktiskt inte heller finns något sätt att ta reda på det, kan man inte vara säker på att få ett positivt resultat genom att exempelvis låta den stanna på '5'. En stridstärning är förbrukad när den har använts en gång, så det gäller att inte blanda tärningarna i fickan...

Här presenteras tre förslag till vad som kan hända om man använder en stridstärning, 1T6, 1T8 och 1T10. I Chronopia är det dock sällan som tärningarna har siffror, i stället är varje sida försedd med en kryptisk symbol. Det står givetvis SL fritt att kasta om resultaten efter tycke och smak, eller konstruera egna tabeller.

Sexsidig stridstärning

1T6	Resultat
1	TÄRNINGEN BLIR TILL ETT ELDKLOT SOM FRÄSANDE OCH SURRANDE SAKTA LYFTER FRÅN MARKEN. DEN AV KOMBATTANTERNA SOM FÅR HÖGST DIFFERENSVÄRDE PÅ SITT PSY-SLAG FÅR KONTROLLERA ELDKLOTET. DET TRÄFFAR AUTOMATISKT OCH GÖR 1T10 I SKADA. RUSTNING SKYDDAR SOM VANLIGT.
2	INGENTING HÄNDER, MEN EFTER TRE STRIDSRUNDOR ÖVERSVÄMMAS GATORNA AV BINDGALNA KLOAKRÅTTOR, VILDHUNDAR OCH ANNAN ARGSINT OHYRA SOM BESINNINGSLÖST ANFALLER ALLT SOM KOMMER I DERAS VÄG.
3	TÄRNINGEN EXPLODERAR I ETT LJUSSKEN SOM FÖRBLINDAR ALLA INOM 5 METER SOM INTE LYCKAS MED ETT SVÅRT PSY-SLAG. DE FÖRBLINDADE FÖRLORAR EN HANDLING OCH FÅR SLÅSS UTAN VÄGLEDNING AV SINA ÖGONS LJUS UNDER DE NÄRMASTE 1T6 STRIDSRUNDORNA.
4	ETT MAGISKT MÖRKER MED EN RADIE AV TIO METER OMSLUTER STRIDSSKÅDEPLATSEN UNDER 2T6 STRIDSRUNDOR.
5	ANVÄNDAREN FYLLS MED EN FRUKTANSVÄRD STYRKA OCH ENERGI. CL OCH SKADA ÖKAR MED 5 UNDER DE NÄRMASTE 1T6 STRIDSRUNDORNA.
6	TÄRNINGEN EXPLODERAR I ETT SVAGT LJUSSKEN OCH ANVÄNDAREN BLIR OSYNLIG UNDER 1T10 STRIDSRUNDOR.

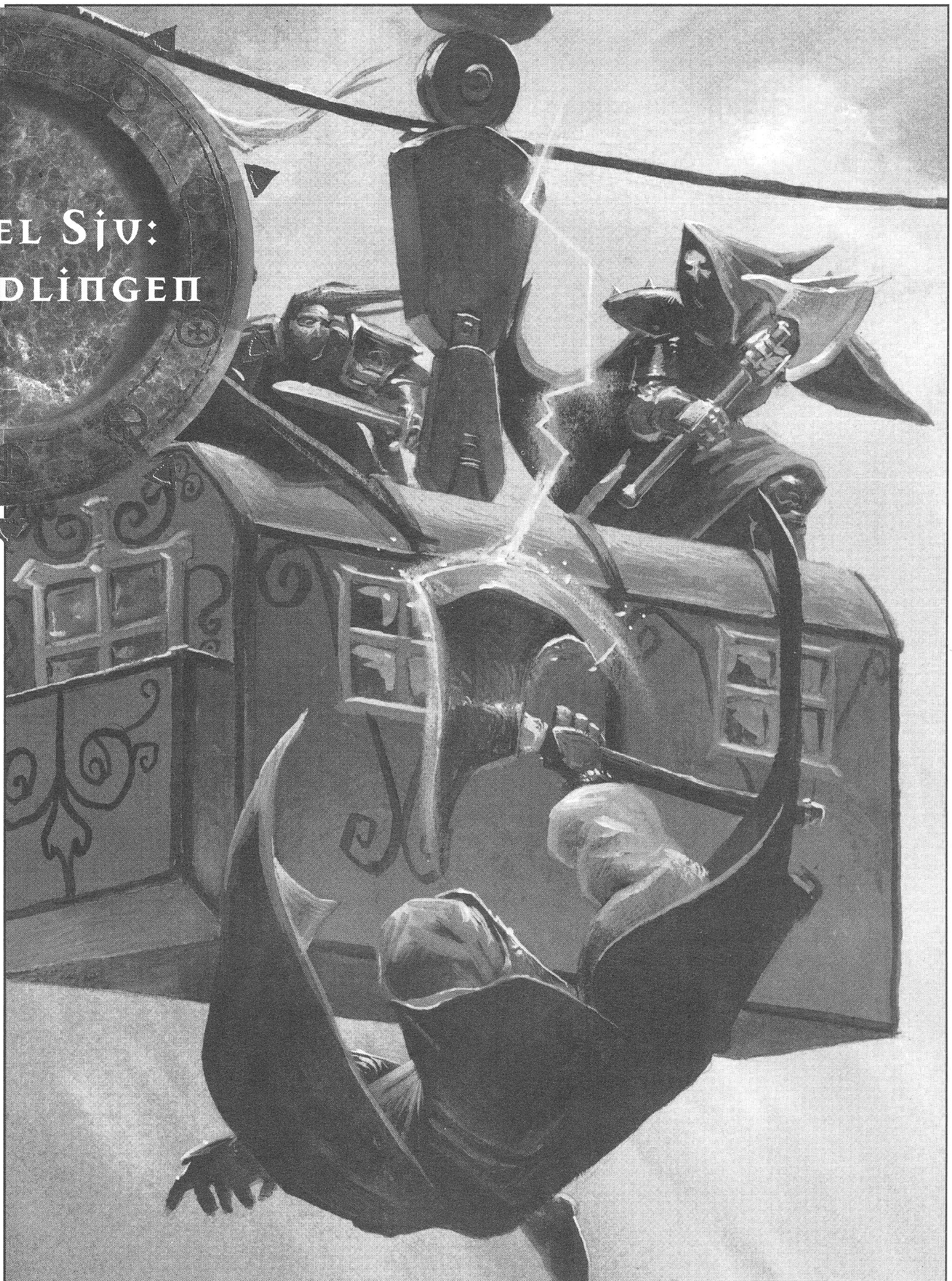
Åttasidig stridstärning

1T8	Resultat
1	INGENTING SÄRSKILT INTRÄFFAR, MEN ETT PAR DAGAR EFTER TÄRNINGENS KASTANDE FÅR ANVÄNDAREN EN YTTERST PLÅGSAM HUVUDVÄRK SOM VÄGRAR ATT GE MED SIG. HAN FÅR -5 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG UNDER EN VECKAS TID.
2	EXPLOSION! TÄRNINGEN EXPLODERAR OCH TILLFOGAR ALLA INOM FEM METERS RADIE 2T6 KP I SKADA. RUSTNINGAR SKYDDAR SOM VANLIGT.
3	RASERI. ANVÄNDAREN OCH HANS MOTSTÅNDARE FYLLS BÅDA AV ETT VANVETTIGT RASERI OCH GÅR BÄRSÄRK (SE FÄRDIGHETEN BÄRSÄRKAGÅNG I GRUNDREGLERNA).
4	FÖRVANDLING. ANVÄNDAREN BÖRJAR SAKTA MEN SÄKERT (PROCESSEN TAR FEM STRIDRUNDOR) ATT FÖRVANDLAS TILL EN BESTIAL (SE VÄSEN), I VARS SKEPNAD HAN FÖRBLIR UNDER EN VECKAS TID. HAN FÅR BESTIALENS GRUNDEGENSKAPER OCH NATURLIGA VAPEN, MEN BEHÅLLER SINA VANLIGA FÄRDIGHETSVÄRDEN.
5	REGN. TÄRNINGSKASTANDET UTLÖSER ETT FRUKTANSVÄRT ÖSREGN SOM SLÅR OMKULL GATUSTÅND, RIVER NED MARKISER OCH RASERAR RANGLIGA HÄNGBROAR. DET ÄR SOM ATT STÅ UNDER ETT VATTENFALL OCH STRID BLIR NÅGONTING MYCKET SVÅRT (-10 PÅ SAMTLIGA CL). REGNET AVTAR EFTER ETT PAR MINUTER.
6	KARONS VÄLSIGNELSE. ANVÄNDARENS SAMTLIGA ATTACKER UNDER DE NÄRMASTE 1T4 STRIDSRUNDORNA KOMMER ALLA ATT GÖRA MAXIMAL SKADA, INKLUSIVE SKADEBONUS.
7	HÅL! DÄR TÄRNINGEN STANNAR BILDAS PLÖTSLIGT ETT 2X2 METER STORT HÅL. FÖR ATT INTE RAMLA NED I HÅLET KRÄVS ETT LYCKAT SVÅRT SMI-SLAG. OM INTE SMI-SLAGET LYCKAS ÄR DET BARA ATT BE TILL KARON OM ATT VÅNINGEN UNDER ÄR INREDD MED EN BEKVÄM ALVISK HIMMELSSÄNG...
8	TYSTNAD. RUNT TÄRNINGEN BILDAS EN FULLSTÄNDIGT LJUDLÖS KUB (5X5X5 METER). INGET LJUD KAN TRÄNGA UT UR ELLER IN I KUBEN UNDER DE 2T6 STRIDSRUNDOR SOM EFFEKTEN VARAR. EXEMPELVIS KAN MAN INTE ANVÄNDA STRIDSROP ELLER BESVÄRJELSER I OMRÅDET.

Tiosidig stridstärning

1T10	Resultat
1	TÄRNINGEN UPPLÖSES I ETT LITET DAMMOLN. INGENTING SÄRSKILT INTRÄFFAR.
2	JORDEN BÖRJAR SKAKA, OCH EN ELDSDJÄVUL (SE GRUNDREGLERNA SIDAN 163), REDO ATT DÖDA ALLT SOM RÖR SIG STIGER UPP I ETT MOLN AV SVAVEL OCH ELDSGNISTOR.
3	ANVÄNDAREN KÄNNER SIG OERHÖRT LÄTT PÅ FOTEN, AV DEN ENKLA ANLEDNINGEN ATT HAN UNDER DE NÄRMASTE 1T6 STRIDSRUNDORNA TREDUBBLAT SITT FV I HOPPA.
4	MOTSTÅNDARENS KROPP BÖRJAR SAKTA ATT PULSERA, BUBBLA SOM EN KASTRULL MED OSTFONDUE, OCH PLÖSTLIGT EXPLODERAR HAN I EN KASKAD AV BLOD, KÖTTSLAMSOR OCH BENFLISOR.
5	ANVÄNDAREN BLIR BLIND UNDER 1T8 STRIDSRUNDOR.
6	TIDEN STANNAR I ETT OMRÅDE MED AV RADIE AV TVÅ METER. INGENTING KAN FÄRDAS IN ELLER UT UR OMRÅDET UNDER EN PERIOD AV 2T6 STRIDSRUNDOR.
7	SPINDELREGN. TÄRNINGEN EXPLODERAR OCH VARJE LITEN MIKROSKOPISK BESTÅNDSDEL AV DEN BLIR TILL EN SVART HÅRIG SPINDEL (GIFT STY 10) SOM FASTNAR I HÅRET, ANSIKTET, PÅ KLÄDERNA OCH PÅ VAPNEN HOS SAMTLIGA INOM 2T10 METER.
8	PERFEKT! NÄSTA ATTACK FRÅN ANVÄNDAREN LYCKAS AUTOMATISKT, GÖR MAXIMAL SKADA (INKLUSIVE EVENTUELL SKADEBONUS) OCH RUSTNING SKYDDAR INTE.
9	ANVÄNDAREN KÄNNER PLÖTSLIGT EN VÄLDIG LÄNGTAN EFTER ATT SÄTTA TÄNDERNA I SIN MOTSTÅNDARES RÅA KÖTT. SÅ FORT BYTET ÄR NEDLAGT SÄTTER HAN IGÅNG ATT KALASA AV HJÄRTANS LUST. HAN FÅR +3 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG UNDER RESTEN AV STRIDEN.
10	INGENTING MÄRKBART HÄNDER, MEN ANVÄNDARENS VAPEN FÅR SITT BV SÄNKT MED 10.

Kapitel Sju: Förvandlingen



Ett kraftfullt mässande hördes genom det underjordiska templets dåligt upplysta korridorer, vars väggar var fyllda med fasansfulla bilder, skildrande en verklighet betydligt värre än den ni vant er vid. Den kätterske tempelherren vände sig sakta mot er. –Kom, vi har ingen tid att förlora om inte ceremonin skall ha hunnit gå för långt innan vi kommer fram.

Förvandlingen

Förvandlingen är ett farligt äventyr för 3-6 någorlunda erfarna rollpersoner, fyllt med ränksmidande, illasinnat intrigerande, djävulskt manipulerande och en demonisk metamorfos. Äventyrets handling för rollpersonerna från Tabaris lugna kvarter, via Arenastadens buller till den oklanderliga ordningen i de Hängivnas stad där de tvingas konfrontera ett obehagligare motstånd än de någonsin tidigare drömt om.

Intrigen

De Hängivnas ambassadör i Tabari, Reider Witt, har under en längre tid försökt hjälpa två lokala förmågor, Dort Levy och Jurgen Koon, ägare till handelshuset Örnen, att skjuta deras konkurrent Rizbar Enocc i sank för att sedan kunna ta över hans affärer. Med de Hängivnas hjälp har man under de senaste månaderna infiltrerat Enoccs organisation och gradvis, man för man, ersatt hans personal, hans rådgivare och hans personliga tjänare med sitt eget folk, många av dem initierade Omvända som vet att de tjänar ett större syfte och ser det som en ära att få vara del i något som kanske är större än de förstår, ett underbart led i vägen mot gudomlig befrielse.

Sedan Enoccs organisation blivit så full av hänsynslösa förrädare (de som har ersatts har antingen lämnat sin plats frivilligt, eller försvunnit spårlöst), att han inte längre vet vem som är vän eller fiende (gång på gång har han upptäckt att någon olovandes gått igenom hans bokföring och korrespondens), har han mer och mer börjat tappa hoppet om sig själv och sitt ståtliga handelshus Blå fjädern. Enocc vet inte vem eller vilka det är som infiltrerar hans organisation, men han fruktar det värsta och i vilket fall som helst verkar ingenting kunna rädda honom från en finansiell katastrof, något som han visserligen skulle kunna stå ut med men som skulle vara oerhört förödmjukande. Han har enorma lån, de flesta av dem i handelshuset Örnen och handelshuset Tranan, som via bulvaner ägs av den Hängivne ambassadören.

Den senaste tiden har han dock börjat frukta att kanske något obehagligare än en finansiell katastrof döljer sig i kulisserna och därför har han fattat ett avgörande beslut. Han har bestämt sig för att via sina kontakter skaffa fram ett gäng oberoende problemlösare som kan rädda honom undan de långa fingrarna hos hans konkurrenter.

Samtidigt planerar hans fiender för dödsstöten. Man planerar att kidnappa hans son Drizak, som bara har ett par segrar kvar på Arenan innan han kan titulera sig dödsdansare, och låta honom genomgå Omstöpandet för att bli en skarprättare vars första uppdrag kommer att bli att döda sin egen far...

Ett uppdrag

Rollpersonerna kontaktas av någon av sina informatörer eller vänner, som vet att berätta att en handelsfurste i Tabari är på jakt efter en grupp problemlösare. Rollpersonerna verkar som klippta och skurna för uppdraget, allt de behöver göra är att kontakta den arme mannen i hans blygsamma palats i Tabari så är uppdraget deras. För att de inte skall tveka, kan vännen också berätta att det står ganska många ljuvligt klingande dubloner på spel – Enocc har aldrig gjort sig känd för att vara någon större snåljåp.

Om rollpersonerna söker upp Enocc i hans hem på Böjaregatan i Tabari blir de först avvisade av tjänstefolket (vilket givetvis i stort sett består uteslutande av Omvända), men när de befinner sig på gatan igen, med outrättat ärende, glider en figur ut ur en gränd, bredvid huset och presenterar sig som Rizbar Enocc och ber dem att följa honom. Han visar dem till en liten gemytlig taverna där de får ett eget bås och Enocc får börja berätta sin historia.

Enocc berättar allt han vet och som han tror är väsentligt (han utelämnar exempelvis detaljer om vilka han lånat pengar av o s v om inte rollpersonerna uttryckligen frågar honom), samtidigt som han kryddar det en smula extra med en gripande ångest. Under berättandet lägger han hela tiden en stor vikt vid det faktum att pengar inte är ett problem, i varje fall inte när det gäller betalningen av rollpersonernas tjänster, även om han själv befinner sig i en ytterst pinsam finansiell belägenhet och när som helst kommer se sitt livsverk glida honom ur händerna. När han är färdig förklarar han att han vill att rollpersonerna dels skall fungera som hans livvakter, samtidigt som de försöker ta reda på vad det egentligen är som försiggår och vem som ligger bakom det hela. Om rollpersonerna accepterar ber han dem att infinna sig senare samma kväll på Böjaregatan med all packning de behöver.

Enoccs palats

Det enoccska palatset är en liten blygsam byggnad med en totalyta på något över 600 kvadratmeter. Här lever Rizbar Enocc i högtidlig ensamhet med sina tjänare, rådgivare och vakter. (Av utrymmesskäl finns ingen karta över det enoccska palatset, det behövs egentligen inte heller, men om du känner att du måste ha en karta över palatset kan du använda dig av exempelvis det Nurmska palatset i Dvärgar, Mogul Rombas palats i *Svärd och svartkonst* eller de aramaiska fäktsalarna i *Alver i Chronopia)*.

Under de första dagarna kommer rollpersonerna att spendera sin tid i och runtomkring palatset med att leta igenom bokföring, nosa runt i personalens rum och bli otrevligt bemötta av alla i personalen som ifrågasätter deras auktoritet och det de gör. Enocc har nämligen valt att ge dem tillgång till allas personliga tillhörigheter, ända ned till den sista skrynkliga strumpan och de goblinstinkande underkläderna. Den som undanhåller något skall obönhörligen ut på gatan för att aldrig tas till nåder igen. Tyvärr kommer rollpersonerna inte att hitta någonting. Allt ser ut att vara i sin ordning och det står inte att hitta det minsta lilla bevismaterial som pekar i någon som helst riktning. Men så en kväll råkar de vid en promenad genom palatsets korridorer få höra

en lågmäld diskussion mellan butlern Nimbus och kökschefen Toer, där de nämner Weiter vid namn på ett sätt som får rollpersonerna att ana att allt kanske ändå inte står rätt till. Kanske är det den där Weiter som ligger bakom det som har hänt...

SÖKA DE FÖRSVUNNA

Att försöka leta rätt på någon av de otaliga tjänare (totalt närmare ett och ett halvt dussin) som under de senaste månaderna bytts ut vid det enoccska palatset är som att leta efter färska ärtor i Chronopias berömda kloaker. De står inte att finna vart man än vänder sig. De bor inte kvar på sina gamla adresser och i händelse av att de hade familj och vänner har de brutit med dem. Om de är kvar i Chronopia är det ingen som vet. I en stad lika stor som ett land kan man vandra i en evighet utan att stöta på varandra.

ETT HOT

Om rollpersonerna av någon anledning är särskilt bryska, eller på något sätt visar att de har hört konversationen mellan Nimbus och Toer kommer de att få stora problem. Eftersom de vet, måste de tystas. Det hela börjar med handskrivna brev med förtäckta hotelser (de är författade av en utomstående så handstilen går inte att känna igen). Om rollpersonerna trots det inte lämnar sin tjänst hos Enocc kommer hoten att bli betydligt mer handgripliga. De kommer att utsättas för upprepade överfall från inhyrda gatugäng, bråkmakare, svartmuskiga hyrsvärd och dödliga alviska lönnmördare tills de ger upp och lämnar det enoccska palatset.

Bal på ambassaden

Efter det att rollpersonerna befunnit sig i Enoccs tjänst något mindre än en vecka får de följa med honom på bal på de Hängivnas ambassad i Tabari där ambassadören Reider Witt och hans fru bjuder på en storslagen föreställning. Överallt finns det fat dignande under fantastiska mängder mat, alla tänkbara läckerheter, men tillredda på de Hängivnas strikta vis, utan onödiga krusiduller. I vart hörn sitter en stråkkvartett eller en trumpetare eller två och spelar upp till dans för den som dristar sig till sådana utsvävningar. För den som är van vid sedvanligt chronopiskt societetsliv, kanske till och med erfarenheter från alviska maskeradbaler, kommer att finna tillställningen överdrivet tillknäppt och strikt. Ingen vågar ens göra en ansats till att leva ut sina inneboende lustar, utan här, på besök i lejonets kula, är det fullständig koncentration som gäller för att man skall kunna behärska sig och lägga band på sin glupskhet och sina barbariska tendenser.



Under hela kvällen inträffar inte mycket av intresse. De stiliga paren kommer och går, konverserar varandra, gestikulerar återhållsamt med sina guldglänsande bestick och sippar försiktigt på vinet i de gyllene bägarna. Här finns alla i Tabari som är någonting av värde. Både den brundusiske handelsfursten Imbar och Tabaris okrönte konung El Betu, den stridbare sabranen finns på plats tillsammans med sina följen. Här finns också representanter för familjen Getberg, vinmagnaterna Moseri och alvhuset Aladri. Dödsdansaren Vele Bråknäsa och gardeskapten Eziban Frico diskuterar dödandets ädla konst och till och med den ökände lönnmördaren Svalan glider runt i salongerna, något som – som alltid – ger upphov till rykten om ett förestående mord, kanske redan här, i kväll? Men viktigast av allt: här finns Dort Levy, Jurgen Koon och tempelherren Weiter.

Om du vill krydda kvällen fram till konversationen extra kan du lägga in några hetsiga diskussioner, en duell, ett brutalt mordhot eller ett oväntat dödsfall. Kanske dyker någon av

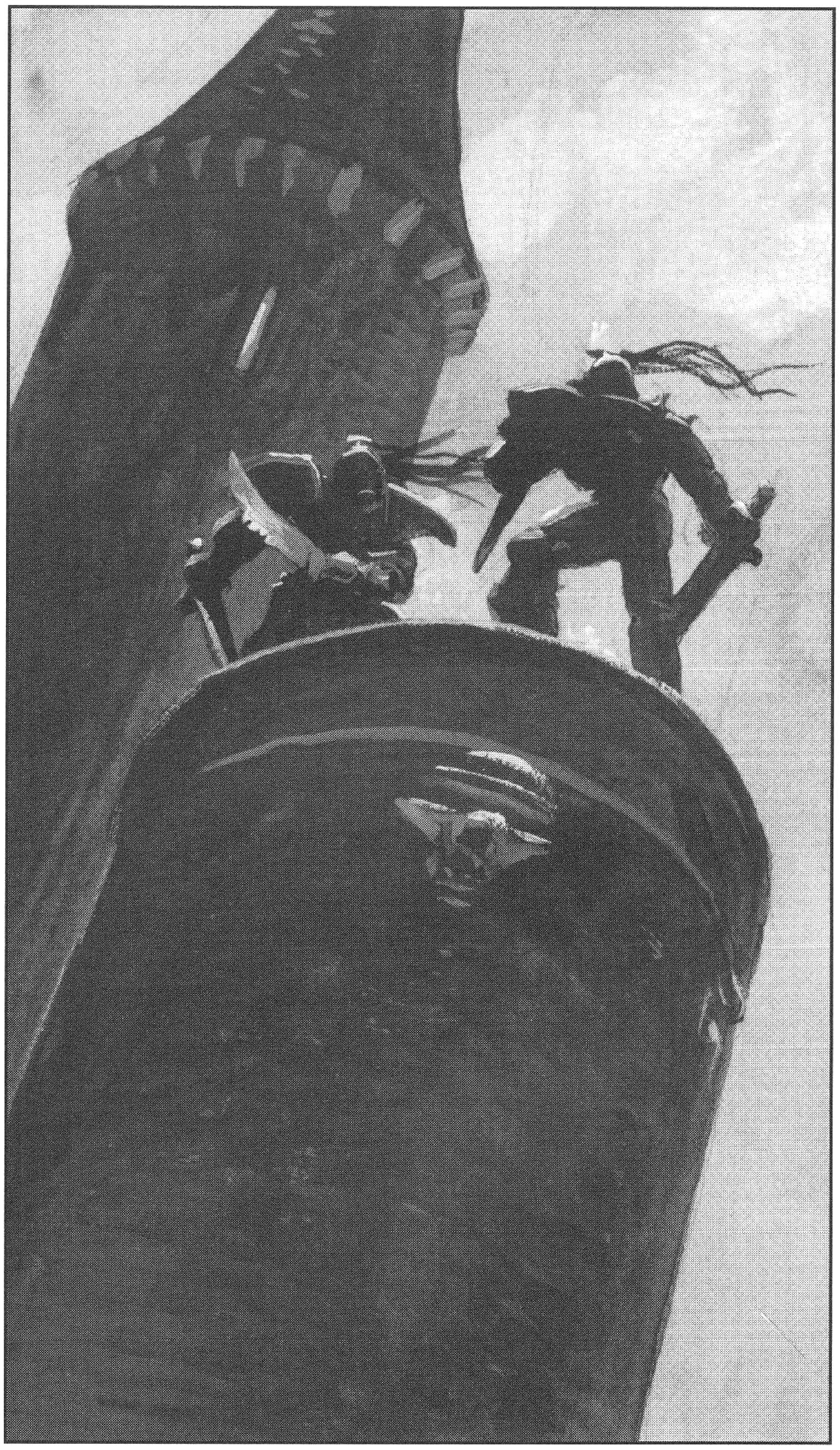
Enoccs fordringsägare upp för att diskutera dubloner med honom och blir rosenrasande när Enocc förklarar att han inte kan göra någonting för att hjälpa honom eftersom han är fullständigt barskrapad.

ETT FÖRTROLIGT SAMTAL

Om rollpersonerna är uppmärksamma kommer de att notera att Weiter, vilken otvivelaktigen är en tempelherre, något sådant tar man helt enkelt inte miste på, konverserar ytterst få på festen. Han håller sig mest för sig själv och ser inte ut att bli helt lycklig när en något överförfriskad Dort Levy ropar hans namn högt samtidigt som han ragglar fram och sträcker ut handen till hälsning. Efter honom kommer Jurgen Koon i samspråk med ingen mindre än herr Witt själv. De fyra försvinner sedan iväg bort mot kapellet för att få tala ostört med varandra. Om rollpersonerna följer efter och lyckas förbli oupptäckta kommer de att få lyssna till en diskussion som till stor del behandlar dem själva och de problem som de förorsakat. Huvuddelen av diskussionen kretsar dock kring hur man skall sätta in dödsstöten, dessutom diskuteras någon som man hela tiden omnämner som "grabben" (Enoccs son Drizak). En kidnappning verkar vara nära förestående, kanske är det så att den sker redan i natt?

Ett försvinnande

Samtidigt som balen på ambassaden pågår för fullt försvinner Drizak Enocc från sin svit på Järnhundarnas gladiatoragentur i Gladiatorn, ett drygt stenkast från Arenan (beskrivs ingående *i Vapen och rustningar i Chronopia*), ett av den kända världens mest imponerande byggnadsverk. Han rövas bort av ett antal Edsvurna som slår klorna i honom just som han kommer hem från en hård natt på Svart lotus. Omedelbart efter tillslaget börjar de återresan till de Hängivnas stad och Weiters tempel.



Om rollpersonerna har frågat Enocc tidigare så har han nämnt att han har en son, som han dock inte har överdrivet mycket kontakt med, men innerst inne älskar mer än han älskar blommor (vilket den uppmärksamma har noterat är en stor passion hos Enocc). Sonen, som tycker att fadern är något av en vekling, beslutade sig för att bi gladiator istället för att bli köpman – något Enocc givetvis inte såg med blida ögon, och fällde det urbota dumma yttrandet "Du kan bli gladiator, men då är du inte min son" vilket fick Drizak att lämna fadern för att söka in till stadens otaliga gladiatorskolor (han fastnade slutligen för Dormats). Givetvis ångrar Enocc det han sa, och han ser alla sin sons strider i hemlighet, men han är alldeles för högfärdig och stolt för att han skall kunna be sin son om förlåtelse.

Det är alltså möjligt att rollpersonerna förstår vad som är i görningen, men när de får reda på det är det redan försent. Att ta sig från Tabari till Gladiatorn tar lång tid och dessutom träffas Drizaks bakhuvud av ett välriktat slag i samma ögonblick som Weiter för första gångensäger "grabben".

Om rollpersonerna inte förstår vad som är i görningen, eller kanske inte ens har hört samtalet mellan de fyra, kommer de inte att få veta något förrän under nästa dags förmiddag då det kommer ett bud från Järnhundarna som låter hälsa att Drizak är spårlöst försvunnen och att man efterlyst honom hos Arenavakten såväl som andra stadsvaktsenheter. Straffet för att avvika från tjänst om man är gladiator är som bekant döden...

(Tips: En ytterligare krydda och drivkraft för äventyret är om det visar sig rollpersonerna känner Drizak (namnet är ju utbytbart). Då är det inte längre bara pengar, utan också en vän, som står på spel.)

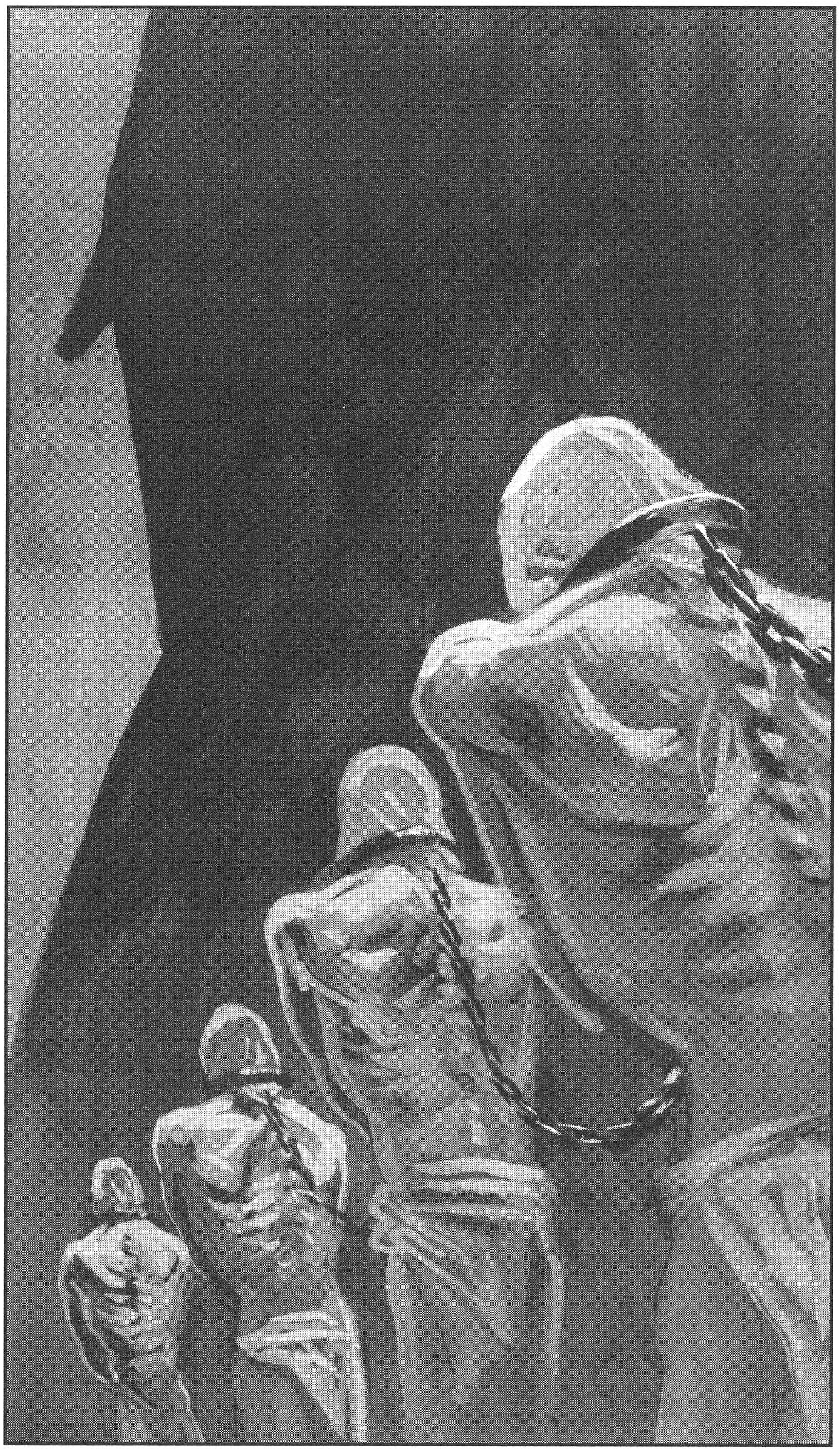
Arenastaden

När Enocc nås av budskapet om sin sons försvinnande blir han naturligtvis förtvivlad och ber rollpersonerna att ge sig av till Arenastaden för att se vad som har hänt och om möjligt spåra Drizak. Oavsett om han har blivit kidnappad eller försvunnit spårlöst av egen fri vilja hänger hans liv på en skör tråd, en tråd som inte får brista om hans far skall kunna leva återstoden av sitt liv i något som åtminstone liknar lycka.

I Arenastaden finns det ett otal platser att besöka, fantastiska mängder saker att se och göra och tusentals och åter tusentals människor att möta. För att försöka spåra den unge Drizak Enocc finns det dock att antal platser som är lämpligare att besöka än andra.

JÄRNHUNDARNA

Ett besök på Järnhundarnas gladiatoragentur är rimligtvis det första rollpersonerna tar sig för när de kommer till Arenastaden. Där kan de få tala med dödsdansaren Nuctor som förestår etablissemanget. Han är givetvis mycket oroad över det inträffade, särskilt med tanke på det ekonomiska avbräck det innebär för honom och agenturen. Men han är också medveten om att gladiatorer ofta försvinner, och när de försvinner är det, till skillnad från många andra chronopier, vanligen av egen fri vilja. Det finns inga tecken på att Drizak skulle ha försvunnit från agenturen, alla sådana spår är effektivt undanröjda av den svartögde kättaren Ignir (vilken dessutom var den som tog emot rollpersonerna). Nuctor och de andra gladiatorerna på agenturen kan upplysa rollpersonerna om vart Drizak brukade gå och vilka han vanligen umgicks med, nämligen dödsdansaren Redovir och den yppiga sabranska kurtisanen Inbra.



Om rollpersonerna efter sitt besök på Arenan återvänder för att ta sig en pratstund med den mer än lovligt försiktige Ignir får de ingenting ur honom, men han har, för den som lyckas titta efter, kättarens sex punkter tatuerade under tungan. Det enda sättet att få honom att tala är att använda magi och inte ens då kan han berätta någonting annat än vilken del han haft i det hela, nämligen att spana på Drizak för att tillslaget skulle bli så exakt och gå så smidigt som möjligt.

ARENAN

Ett besök vid Arenan kan leda till alla möjliga förvecklingar. Har du tillgång till *Vapen och rustningar i Chronopia* kan du säkert utveckla ett litet intressant äventyr i äventyret. Om man frågar efter Drizak och samtidigt klirrar med penningpungen på ett utmanande, men ändå stilfullt sätt kan man på olika ställen få reda på följande:

- På de Klydiska termerna var han stamkund, en omtyckt sådan och han brukade ofta komma och bada i sällskap med dödsdansaren Redovir och hans följe. Kvällen för försvinnandet hade han faktiskt varit där, sett ovanligt avslappnad ut och legat och dragit sig i badet ett par timmar. Ryktet säger att han också i hemlighet skall ha umgåtts med Mästarna.

- På Pansarnäven går det inte att få fram någon som helst information om någonting. Här finns det ingen som har lust att prata om Drizak, eller någonting annat, inte ens med en iskall chronosklinga mot halsen. Är man alltför påstridig är det lätt hänt att man försvinner spårlöst.

- På Casino Lovalie brukade Drizak dyka upp ofta och vid ett besök kan man stöta ihop med folk som känner honom. De har ingenting särskilt att berätta – utom att en liten svartögd man då och då kommit och frågat efter Drizak. Nej, Drizak hade inte varit där kvällen

för försvinnandet, men däremot hade den lille svartögde mannen varit där.

- På Svart lotus kan man berätta en hel del om Drizaks vilda leverne. Inbra, den sabranska kurtisanen, blir förkrossad när hon får höra att han försvunnit, men gör allt för att dölja det. Också här kan man berätta om en liten svartögd man som kvällen för försvinnandet frågat efter Drizak och sagt att han var från gladiatoragenturen och att det var viktigt.

FÖRFÖLJDA

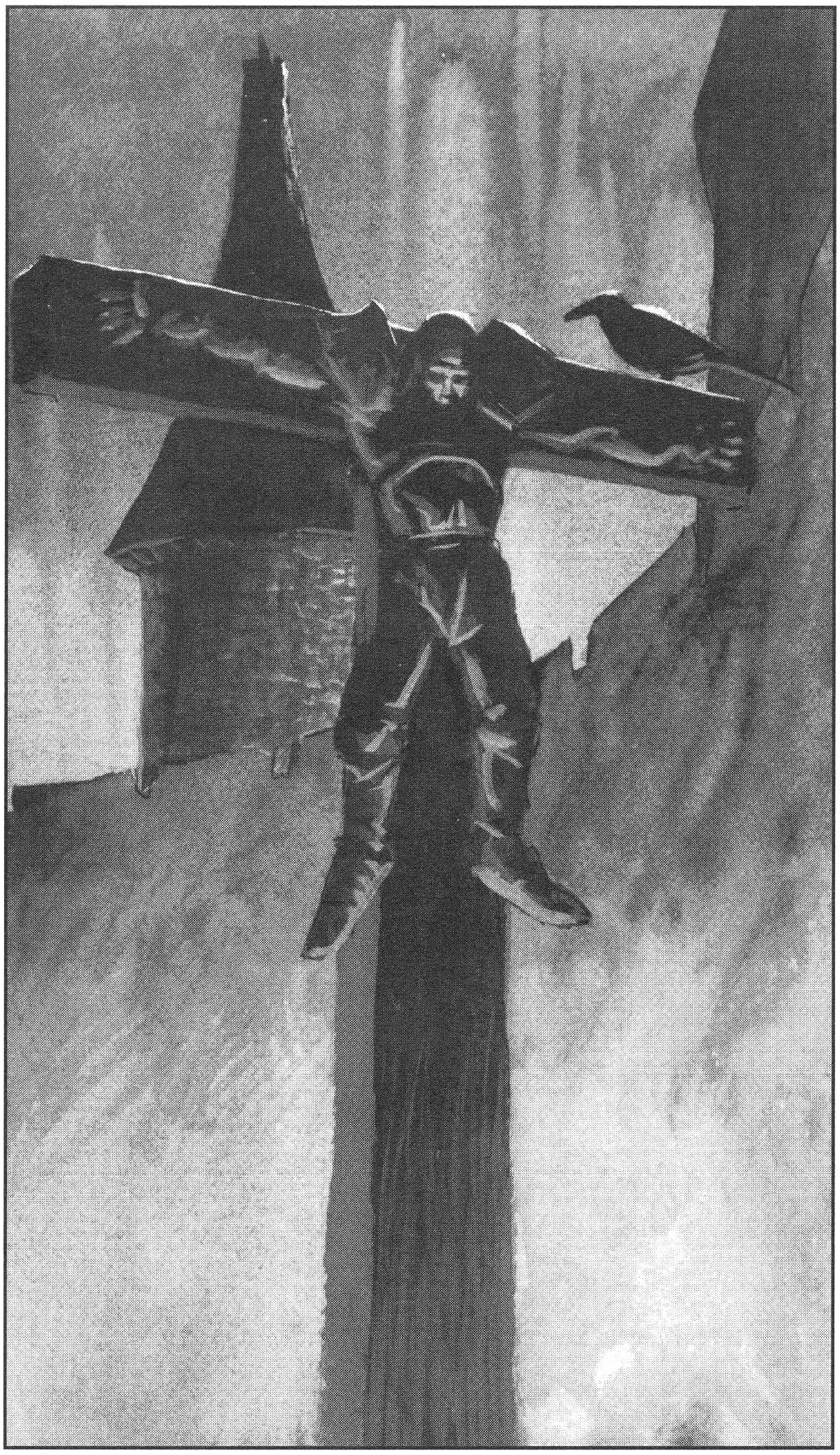
Om de inte har gjort det tidigare kommer rollpersonerna från och med kidnappningen att stå under kraftig Hängiven bevakning av kättare, Edsvurna, Omvända och betalda hyrsvärd som kommer att göra sitt yttersta för att så diskret som möjligt bringa rollpersonerna om livet. Även om de är försiktiga kommer de alltså garanterat att få slåss för sitt liv så länge de lever. Anpassa fiendernas styrka efter rollpersonernas antal och erfarenhet. Motståndet får inte bli övermäktigt redan nu.

ETT SÄNDEBUD

Under rollpersonernas vistelse i Arenastaden kommer de att kontaktas av ett sändebud. Budet kommer från en tempelherre vid namn Undrei som för ett antal år sedan exkommunicerades, slängdes ut ur den Hängivna gemenskapen, av just Weiter. Han har under många år sökt efter ett sätt att hämnas på sin ärkefiende och nu har han i rollpersonerna funnit vägen. Han ber dem söka upp honom i hans hem i Avgrunden där han skall förklara för dem hur de skall besegra Weiter på hans egen hemmaplan. Om rollpersonerna inte litar på sändebudet förklarar han att detta är deras enda möjlighet att befria Drizak, och samtidigt ge de Hängivna ett rejält bakslag. Han föreslår dem att de skall mötas vid Vansinnets salar.

De Hängivnas stad

De Hängivnas stad beskrivs utförligt i kapitel 4 i den här boken. Att som utomstående besöka staden är en gastkramande upplevelse, särskilt om man tillhör en av de som tror att de Hängivna är ondskefulla, blodtörstiga rovdjur. Det är helt enkelt omöjligt att föreställa sig att de som härskar över ett så till synes lyckligt folk som de Omvända kan vara brutala härskare och ännu svårare att inte, när man vandrar ner för stadens gator, önska att resten av Chronopia var lika rent och fint som de Hängivnas stad.



När Weiter inser att rollpersonerna är i de Hängivnas stad (vilket kan ta olika länge beroende på hur väl eventuella avskakningsförsök lyckats) kommer han att göra sitt yttersta för att stoppa deras framfart. En liten skitsak som övertagandet av ett handelshus ska inte kunna riskera hans ställning som oklanderlig tempelherre och föreståndare för Sjunde norra avenuens tempel.

ETT BESÖK I AVGRUNDEN

Vid Vansinnets salar väntar ytterligare ett av Undreis sändebud på rollpersonerna. Han ber dem följa med honom. De skall göra en kortare resa, bland annat medelst linbana. (TIPS: En strid i en linbanevagn som stannat över lavafloden är något av det mest spännande man kan uppleva i Avgrunden. Om du får tillfälle att sätta rollpersonerna i en sådan knipa, tveka inte – spelarna kommer att uppskatta det.)

Efter en dryg timmes irrande fram och tillbaka genom Avgrundens gränder, vindlande trappor, mellan de skeva husväggarna (visserligen snarare skjul än hus, men ändå) stannar man vid ett igenbommat ruckel som är övermålat med slagord för den Hängivna saken. Där väntar dem Undrei, den utsparkade tempelherren.

MÖTE I MÖRKER

Undrei presenterar sig för rollpersonerna och berättar hela sin historia, i alla fall så mycket de behöver höra. Han

berättar hur han förlorat tron på den Hängivna saken (vilket inte ens är så mycket som halva sanningen. Det enda han egentligen förlorat tron på är Weiter) och hur han längtar efter att få ge dem en ordentlig näsbränna, låta dem känna nederlagets förödmjukande smärta. Om han får prata för länge låter han sig ryckas med av sin egen berättelse och kommer att sväva ut i brutala bilder som får rollpersonernas magar att vända sig. När han berättat sin historia förklarar han att han känner till att Dirzak förmodligen hålls fången under Sjunde norra Avenuens tempel, där Weiter är föreståndare. Han föreslår att han tillsammans med rollpersonerna skall ge sig ned i templet för att befria Dirzak redan samma natt. Om rollpersonerna tycker att man kanske borde rekognoscera först förklarar han att det inte behövs. Han vet redan allt han behöver veta och rollpersonerna skulle bara utsätta sig själva för en onödig risk. Gatorna är säkert fyllda med Weiters folk som letar efter dem just nu.

NEDSTIGANDET

Senare samma natt som rollpersonerna anlänt till de Hängivnas stad smyger de tillsammans med Undrei längs väggarna på ett av Dödens tempel. För att ta sig in måste de först ta sig förbi tempelväktarna, vilket Undrei i sin egenskap av tempelherre inte har några större problem att ordna. Sedan måste de obemärkta ta sig ned i Förändringens salar, under templet, något som blir betydligt svårare (både Dödens tempel och Förändringens salar beskrivs utförligt i kapitel 4 i den här modulen) Sarkofagen i rum 3 bevakas av två tempelväktare som extra säkerhetsåtgärd.

Eftersom Weiter förmodligen känner till att rollpersonerna befinner sig staden har han beslutat att påskynda processen. När Undrei och rollpersonerna sakta stiger nedför trapporna och ned i Förändringens salar påbörjar man i rum 9 förberedelserna inför den ceremoni som skall göra Drizak till skarprättare (se kapitel 4: De Hängivnas stad). I ceremonin deltar förutom Weiter, ytterligare en tempelherre (se grundreglerna sid 156-157), två mörkerpräster och två arachnoider (se kapitel 5: Väsen). På strategiska platser i Förändringens salar finns ytterligare fem av templets tempelväktare utplacerade för att garantera Weiters säkerhet.

Om rollpersonerna och Undrei lyckas hindra Weiter kommer Undrei omedelbart att vända sina krafter mot rollpersonerna, när de minst anar det, för att förgöra dem och på så sätt återta sitt gamla tempel, vad som rättmätligen är hans, och visa sin storhet inför Karon för att hans gud skall ta honom tillbaka.

Avslutning

Om rollpersonerna överlever återstår ett och annat att göra, framför allt att tillsammans med Dirzak lämna de Hängivnas stad utan att bli lynchade. Om man når Tabari och det enoccska palatsets trygghet (?) välbehållna kan man pusta ut för en stund, och se hur far och son lyckliga återförenas.

Slutet gott allting gott kan tyckas, men fortfarande återstår mycket att göra. Handelshusets ekonomi måste saneras och man måste göra upp med de som försökt få det på fall. Ett digert arbete, minst sagt. När Weiters död blir känd upphör de Hängivnas stöd till Örnens handelshus som trots sina enorma fordringar på Enocc får mycket svårt att stå på egna ben. Det kan bli många äventyr för rollpersonerna sida vid sida med familjen Enocc om man inte väljer att vandra vidare ut i den chronopiska natten.

MÖRKRETS KRIGARE



Har jag berättat att jag nästan kunde räknas till de Hängivnas skaror en gång för länge sedan? Polarn, de HÄNGIVNA! Du vet Tempelmästare, Skarprättare, Edsvurna, Kättare, hamnskiftande Fedawi, de renblodiga, de fördömda och de smilande Gesanterna? Då känner du väl inte ens till det oljedrypande. rökspyende hydraldrivna stålgiganterna och Nekraterna som bygger dem? Moerna då, dyrkare och lagrare av den mörka månen och det svarta citadellet i klyftan? Piedestalen och linbanan? Stenhästarna? Men du måste väl ha hört legenden om de Kothiska Arachnoiderna? Phew, Vi har en lång dag framför oss, låt oss börja på en gång.

ÄVENTYRSSPEL

TARGET GAMES

INNEHÅLLER BLAND ANNAT

- 11 NYA YRKEN
- NYA FÄRDIGHETER & FÖRMÅGOR
- HAMNSKIFTARE & ULVRYTTARE
- STRIDSROP
- SVÄRDSKOLOR & MÄSTARORDNAR
- DE HÄNGIVNAS STAD
- DET SVARTA CITADELLET
- SKARPRÄTTARNA
- 12 NYA VAPEN
- DE RENBLODIGA
- KLYFTAN & LINBANAN
- NEKROLOGI & SVARTGODS
- STRIDSTÄRNINGAR
- 11 NYA YRKEN

ISBN 91-7898-434-3